Журнал для настоящих компьютерных игроков

Рекламно-издательская группа «Фантазия»

http://www.gamecenter.ru

5 2000

Mega GAME

Теперь наш журнал в Internet-магазине www.bolero.ru По всей России! стр. 8

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Faust

Dracula: Resurrection

БОЛЕЕ 120 ИГР В НОМЕРЕ

PREVIEW

Simon the Sorcerer 3D
Summoner
Wizards & Warriors
Flying Heroes
X-COM: Alliance
и еще десяток игр

MESSIAH

А ТАКЖЕ: EVOLVA, MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM

MegaGame

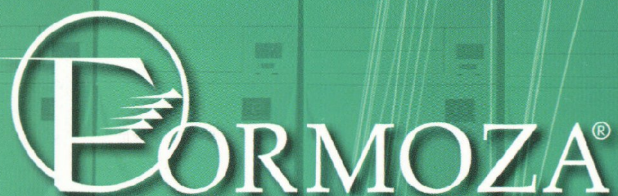
№5 2000

Ноутбуки
На чем играть в метро?

Тест CD-ROM
Пока революция откладывается…

ISSN 1560-988X





ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ
Ст. м. "АВИАМОТОРНАЯ", ул. Авиамоторная, 57
Тел./факс: (095) 234-21-64 (5 линий)

ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ
Ст. м. "Академическая" , ул. Профсоюзная, д. 1
(095) 124-22-78, 129-60-28

ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ
Ст. м. "Алексеевская", ул. Староалексеевская, д. 21
(095) 234-29-10 (5 линий), 283-24-68, 283-08-06

ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ
Ст. м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, д. 7 А
(095) 472-64-01, 472-72-30, 472-44-64

ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ
Ст. м. "Белорусская", Ленинградский пр-т, д. 7
(095) 257-1036, 257-1096, 946-17-71

ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО
Ст. м. "Беляево", ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
(095) 330-13-01, 330-13-12,
330-13-22, 330-24-34, 330-27-67

ФОРМОЗА-ВДНХ (платф. ЯУЗА)
Ст. м. "ВДНХ", платф. Яуза, ул. Ростокинская, д. 9
(095) 181-39-64, 181-45-54, 181-19-95

ФОРМОЗА-ВВЦ
Ст. м. "ВДНХ", ВВЦ (50 м от центр. входа)
(095) 216-15-12, 216-12-36

ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ
Ст. м. "Войковская", ул. Косм. Волкова, д. 10
(095) 150-07-91, 150-55-36, 159-50-63, 159-50-61

ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК
Ст. м. "Измайловский парк", Окружной пр-д, д. 18
(095) 369-75-44, 366-24-48

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД
Ст. м. "Китай-город", Б. Трехсвятительский пер., д. 2
(095) 926-24-52, 728-40-04

ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ
Ст. м. "Ленинский проспект", ул. Вавилова, д. 7
(095) 135-42-29, 135-44-39, 135-05-29

ФОРМОЗА-ДМИТРОВСКАЯ
Ст. м. "Дмитровская", ул. Руставели, д. 1/2
(095) 210-44-00 (10 линий), 210-97-20 (5 линий)

ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ
Ст. м. "Текстильщики", ул. Окская, д. 2
(095) 173-07021, 177-25-12

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ
Ст. м. "Третьяковская", ул. Пятницкая, д. 36
(095) 956-2770

ФОРМОЗА-ОРЕХОВО
Ст. м. "Домодедовская", ул. Генерала Белова, д. 4
(095) 390-01-90, 393-49-87, 393-87-18

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА
Ст. м. "Шаболовская", ул. Шаболовка, д. 61/21
(095) 952-32-47, 958-25-35, 954-25-67

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ
Ст. м. "Щелковская", Сиреневый б-р, д. 15
(095) 164-96-92, 164-96-51

ФОРМОЗА-Улица 1905 года
Ст. м. "Улица 1905 года", ул. Мантулинская, д. 2,
(095) 205-35-24, 205-36-66

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ
Ст. м. "Южная", ул. Кировоградская, д. 9а
(095) 311-31-81, 311-32-56, 311-12-17

ТЕХЦЕНТР: тел./факс: (095) 360-59-51
(ремонт, модернизация, заправка картриджей)

оптовый, дилерский отдел: тел./факс: (095) 234-21-65 (5 линий)

E-mail: formoza@avia.formoza.ru – для комм. вопросов
support@avia.formoza.ru – техн. поддержка

FORMOZA

Волшебный мир компьютеров

КОМПЬЮТЕРЫ
FORMOZA НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR

F650M Pentium® III processor 500MHz/ 128MB/ HDD 8,4GB/ 3" + CD 32x/16M Riva TNT/ SB64/ WIN95
F660M Pentium® III processor 600MHz/ 128MB/ HDD 8,4GB/ 3" + CD 32x/16M Riva TNT/ SB64/ WIN95



Логотип Intel Inside и Pentium – зарегистрированные товарные знаки Intel Corp.

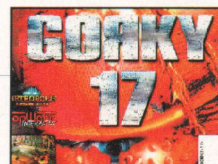
Mega GAME
Номер 5 (17)
2000

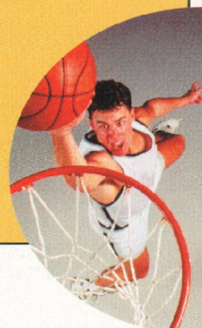
СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия

10-21 30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ май

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.

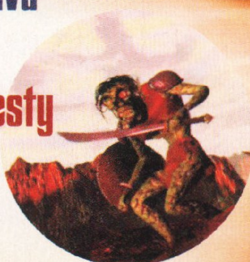




МЕГА ХИТ







Однажды, в студеную зимнюю пору... Тьфу ты. Короче. Утро красит. Нежным светом. Стены. Древнего. Кремля. Просыпается с рассветом. Дальше сами без меня. Те из вас, дорогие читатели, которые, несмотря ни на что все-таки иногда бросают косой взгляд на эту страницу, уже знают, что обычно в колонке редакции у нас печатается какой-то дикий бред. Некоторые в своих письмах спрашивают, почему да зачем. А мы вам ответим. Вы вот сами пробовали колонку редакции написать?

Причем, прошу заметить, писать про то, что «снова прошел месяц, на протяжении которого игровая общественность играла, разработчики разрабатывали, издатели издавали, продукта стало больше, жить стало веселей» нельзя. Потому что это вон все вокруг пишут. Это стандарт. Также нельзя писать про погоду, про то, как мы круто месяц работали (хе-хе), про развитие рынка и про белых лебедей (почему про последних — неизвестно, но директива есть директива).

А теперь подите-ка, напишите колонку редакции. Вот вы спросите: а зачем ее писать, если так все сложно? А зачем вы ее читаете? Если б она была не нужна, вас бы сейчас тут не было. А поскольку вы все-таки это читаете, значит, надо это писать. Потому что если б мы это не написали, что б вы сейчас тогда читали?

Вот такая вот диалектика.

Тем не менее для особо любознательных сообщим, что настоящие герои всегда идут в обход, а первую страницу читают последней. Некоторые умные журналы давно уже догадались колонку редакции печатать в конце номера. Но мы оказались еще хитрей - у нас в конце все равно все самое важное собрано, а именно Ящик для мусора. А если б мы туда еще и колонку редакции запихнули, кто ж тогда весь остальной журнал читал бы? Вот вы знаете? Мы не знаем. А так все-таки нет-нет, да и прочтут, что мы там между ящиком и колонкой редакции понаписали. А там мы, надо сказать, много чего интересного понаписали и про то и про се, и даже немножко про это. Так что вы уж почитайте, что ль, на досуге.

Засим всегда с вами,

Дорогая Редакция

Издатель **Владимир Зайковский**
Технический директор **Денис Еремин**

Главный редактор **Дмитрий Резников**
sharov@gamecenter.ru

PR-директор **Людмила Орлова**
lorlova@gamecenter.ru

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Адрес редакции: 111024 Москва абонентский ящик 101
(095) 232-0340
232-0341
232-0331

Виктория Коваленко
ответственный секретарь
vk@gamecenter.ru
Петр Давыдов
pdavydov@gamecenter.ru
Алексей Котко
kotko@gamecenter.ru
Петр Курков
выпускающий редактор
Данила Матвеев
matveev@gamecenter.ru
Николай Скоков
nick@subnet.ru

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель)
Ольга Гулякова
Ольга Дмитровская
Людмила Коломийцева
Людмила Колобова
Наталья Савельева

Дизайн и верстка **Сергей Барабанщиков**
Лейла Беншуша
Наталия Долгая
Маргарита Зотова
Антон Коркин
Марианна Ким
Сергей Радионов
Сергей Тимонов (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель)
Наталия Донская
(095) 785-26-58, 785-26-59

Служба распространения **Александр Ермолаев**
(095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**



Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

АЛМАЗ ПРЕСС

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Полное или частичное воспроизведение материалов, содержащихся в настоящем издании, допускается только с письменного разрешения редакции.
Редакция не несет ответственность за содержание рекламных материалов.

Список игр упоминаемых в номере

Реклама в номере

МОНИТОР DELPHINUS

дружественный интерface

Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеоусилитель

Широкая полоса пропускания.

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

Поддержка нового стандарта Plug & Play DDC 2Bi.

Поддержка шины USB (доп.)

Меню на экране Display Director™ на русском языке

Полностью цифровой контроль изображения

Функция «полупрозрачное меню»

Функция «устранение муара»

Super Pigment Phosphor

Новое люминофорное покрытие, высококонтрастное изображение.



товар сертифицирован







Модель	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ	15"/ FST	15"/ Minineck	17"/ FST
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрытие экрана	ESF	Многослойное	Многослойное (высококонтрастное)
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение (реком.)	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране	-	на русском	на русском
Гарантия	3 года	3 года	3 года

Новая линия мониторов SyncMaster серии DELPHINUS

Офис Самсунг Электроникс РУС в Москве: www.samsung.ru

Покупайте у дилеров SAMSUNG

Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 213 8001; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; Ф–Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Elko 234 9939; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 913 3959; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; **Санкт–Петербург** (812) Вист–СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC–CHS 329 3673; MT Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи–квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 3216; Aura Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Ростов–на–Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист–Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трэйд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер–юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 41 5234; Элекс~ком 72 7240; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист–Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт–Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю. Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 47 2482; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361



ELECTRONICS

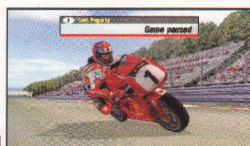


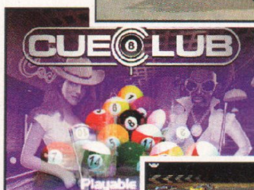
СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

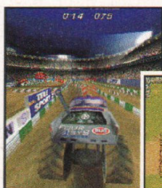
Демоверсии

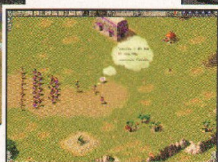
Читать обзоры — хорошо, но лучше поиграть. В разделе ДЕМО — демо-версии игр, описываемых в номере.

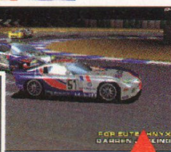
- 3D Ultra Cool Pool
- Superbike 2000
- Test Drive Le Mans
- Beetle Crazy Cup
- Rollcage
- Stage II
- Parsec
- Cue Club
- Theocracy











Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

- The Settlers III v1.58
- Quake: III Arena v1.16n
- HMM 3: Armageddon Blade, The Shadow of Death, Heroes of Might and Magic III
- Age of Wonder v1.36
- Majesty: The Fantasy Kingdom Sims ....update

CHEATS

Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные их много и это хорошо.

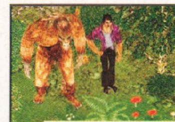
- Webshots Desktop
- WinOptimizer 99 Deluxe
- Ashampoo 99 Deluxe
- Waterfalls
- DLL Show
- Flymoondisk



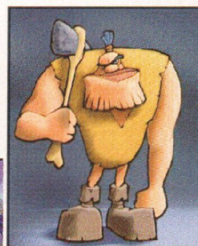
Видеосалон

Если у игрушки нет демоверсии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

- Beasts
- Deep Fighter
- It came for Zog







Анкета

Заполните, пожалуйста, нашу электронную анкету и вышлите ее в редакцию! Вы можете сохранить заполненную анкету и переслать ее как вложение в e-mail, а также распечатать и отослать по факсу или почтой. А мы обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы.

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 95

МАЙ.
МОСКВА.
МАКСИДРОМ.

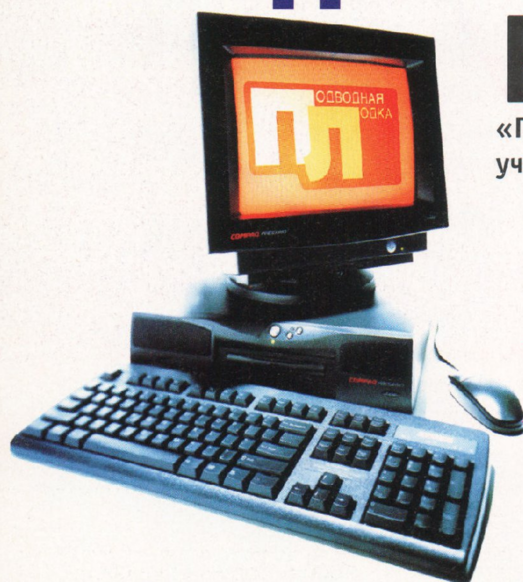
Москва 103,7 FM, 66,8 УкВ. Тел.: (095)935 7799 Факс: (095)956 3279
Ст-Петербург 102,8 FM, 73,8 УкВ. Тел.: (812)275 5865 Факс: (812)327 3075



наш почтовый подписной индекс **40888**

максимально **доступно** – максимально **информативно**

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛЫ «ПОДВОДНАЯ ЛОДКА» И «MEGAGAME» ПРОДОЛЖАЕТСЯ!



Все подписавшиеся через редакцию на журналы «MEGAGAME» или «Подводная лодка» становятся участниками конкурса.

Среди призов: ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР, лицензионные игры, мониторы, видео- и аудиокарты, CD-ROMы и ВСЕ ТАКОЕ...

Стоимость одного номера по подписке через редакцию с CD с доставкой 45 руб., без CD — 35руб.
За подписку с апреля по декабрь с CD — 405 руб., без CD — 315 руб.
Подписка на каждые 3 месяца позволяет один раз участвовать в конкурсе.
По подписке журнал обойдется Вам дешевле, чем в розницу.
Данные цены действительны только до 31 мая.

Теперь наш журнал в интернет-магазине www.bolero.ru По всей России

www.gamecenter.ru

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ
Отдел продаж: 273-6560, 234-9811

Для оформления подписки через редакцию необходимо:

ЖУРНАЛ «MegaGame» МОЖНО ПРИОБРЕСТИ В ГОРОДАХ:

Москва

Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
Ода
Ариа АиФ
Сегодня-пресс
Глобус
Тверская-13
Лайкс сервис
Балт-пресс
Сеть магазинов «Седьмой Континент»
Сеть магазинов «Рамстор»
«Библио-Глобус»
Москва, ул.Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»
Магазин «Компьютерная и деловая книга»
Ленинский пр-т, д. 38
М-пресс
Киоски:
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Центр-прессы»
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»

Санкт-Петербург

Альтернативная служба подписки «Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925

Израиль

Ашдод
Ашкелон
Бат Иам
Беэр-Шева
Иерусалим
Иерухам
Натанья
Тель-Авив
Хайфа
Холон

Заполненный бланк заказа и копию квитанции об оплате (платежного поручения) выслать по адресу: **111024 Москва-24, а/я №101, журнал «MegaGame»** или **по факсу 273-6560** не позднее 30 числа месяца предшествующего подписке.

Реквизиты для оплаты подписки:

Получатель:
ЗАО «Издательский дом «Фантазия»
ИНН: 7701175298
Банковские реквизиты: Филиал «Гостиный двор» КБ «Рублевский»
Р/с 40702810900000001425
К/с 30101810400000000218
В ГРКЦ ГУ ЦБ РФ по Московской области
БИК 044652218

Просьба в квитанции об оплате указывать с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.
Информация для частных лиц у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

1. **Перечисление через Сбербанк:** заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

2. **Почтовый перевод:** за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим Вас потребовать официальное подтверждение отказа приема платежа и проинформировать об отказе редакцию.

Вы можете получать наши журналы «MegaGame» и «Подводная лодка» **с бесплатной доставкой на дом** в течение рабочего дня, сделав заказ по телефонам:
273-65-60, 728-40-93

Журнал	Цена
«MegaGame» с CD	55 руб.
«Подводная лодка» с CD	55 руб.

Бланк заказа
(ксерокопии действительны)

Ф.И.О. ______________________________
(подписчика или ответственного лица в организациях)
Название организации______________________________
Срок подписки ________ месяцев начиная с __________ 2000 г. Кол-во комплектов___.

MegaGame	MegaGame + CD
На 3 мес. — 105 руб.	На 3 мес. — 135 руб.
На 6 мес. — 210 руб.	На 6 мес. — 270 руб.
На 9 мес. — 315 руб.	На 9 мес. — 405 руб.

Адрес доставки:
Почтовый индекс ___________ Телефон_________ e-mail______________
Полный почтовый адрес: область, край, республика, район, город
____
Улица, дом, корпус, № кв.: ______________________________
Прилагаю квитанцию об оплате начиная с ____ номера.

30 дней на линии огня

О чем чаще всего пишут во вступиловах MegaGame

Перевод с древнекитайского

О погоде. Про снег, дождь, слякоть, про то, что летом «чертовски жарко», а зимой «чертовски холодно». Все про это пишут, но никто не может ничего с этим поделать.

Про даль непроглядную, высь поднебесную, поля, реки, горы, море и особенно про волны, короче, о природе.

О женщинах — куда ж без них. Особенно часто встречаются замечания на тему, как без них плохо. Без особых подробностей, естественно.

О том, что скоро всех нас ждет конец света, который если еще не наступил, то с большой вероятностью наступит к моменту выхода номера.

Про национальные праздники и их взаимосвязь с индустрией компьютерных игр.

О том, как мы делаем журнал. Часто встречаются различные толкования названий рубрик, и изредка — о чем в этих рубриках написано.

Про военных: полковников, капитанов подводных лодок, боцманов, рядовых шпионов. Иногда про обычных начальников.

О техническом прогрессе, о том, что сначала появился человек, а компьютеры намного позже, а вовсе не наоборот.

Про то, что жизнь — игра, с обязательным указанием банальности и расхожести этой фразы.

О том, что за окном, причем там может оказаться как улица, так и комната. Это тема для отдельной статьи, так как окна разные бывают. Про то, что окна разные бывают. Про форточки.

Про то, как мы любим наших читателей, и с каким нетерпением читаем их письма.

О том, что мы всегда пишем правду и ничего кроме правды.

Еще обязательно бывает приветствие, горячие поздравления все равно с чем, оптимистичные оценки будущего, пожелания и...

Конец.



АПРЕЛЬ

1 1 апреля — день дураков и розыгрышей — к компьютерным играм имеет весьма отдаленное отношение. Все равно, поздравляем!

2 Фирма Bethesda открыла официальный сайт игры The Elder Scrolls III: Morrowind, относящейся к жанру RPG в стиле фэнтези. Его адрес: www.elderscrolls.com.

3 Появилась в продаже онлайновая мультиплеерная игра от Microsoft, которая называется Allegiance.

4 Выходцами из компании Sony была образована новая игроделательная фирма с оригинальным названием Just Add Monsters Ltd.

5 Вышел патч к игре The Sims, который призван ликвидировать найденные глюки.

6 В начале апреля должен был выйти официальный expansion к тактическому симулятору Rogue Spear под названием Urban Operations.

7 Фирмы Sierra Studios и Stainless Steel анонсировали разработки новой стратегии реального времени под названием Empire Earth. Кстати, Stainless Steel — компания, образованная ведущим дизайнером старой игры Age of Empires.

8 Вышел первый апдейт версии 1.01 к игре Campaign 1776, который можно скачать с сайта компании HPS Simulations (www.hpssims.com).

9 Новая онлайновая игра находится в разработке у фирмы Reakktor. В Neocron игроки будут жить в виртуальном мире — в городе будущего.

10 Релиз еще одной игры был анонсирован на май этого года. Речь идет о симуляторе гольфа PGA Championship Golf 2000, издавать который будет Sierra.

11 Fox Interactive выпускает «золотую редакцию» своего мегахитового шутера Alien vs. Predator. Gold Edition должна появиться в продаже в середине апреля.

12 День космонавтики. Поздравляем создателей и фанатов космических симуляторов, а также космонавтов.

13 Должен произойти релиз Ultima Online: Renaissance, хотя, учитывая уход Герриота из Origin, этого может и не случиться.

14 Фирма Talonsoft на этот день наметила релиз Operational Art of War: Century of Warfare. Имеет смысл поискать эту игру в продаже.

15 Фирма 3Dfx проявляет интерес к Ларе Крофт — последняя окажет помощь в презентации новой видеокарты Voodoo5 5500, которая пройдет в мае или июне.

16 Фирма Wizardworks должна в ближайшее время выпустить игру New York Times Crosswords Puzzle, куда войдет 1000 кроссвордов для отгадывания оных на PC.

17 На сайте игры Microsoft Baseball 2001 (www.microsoft.com/sports/baseball2001) появилась бесплатная пробная версия этого симулятора. Если вы любите бейсбол — можете скачать.

18 На 18 апреля намечен релиз космического симулятора Tachyon: The Fringe от фирмы Nova Logic.

19 Суд штата Вашингтон постановил, что корпорация Microsoft нарушила один из антитрастовых законов, когда начала распространять Internet Explorer вместе с Windows. Представители Microsoft намерены подать апелляцию.

20 Ходят слухи, что Tremor Entertainment работает над игрой The Dark Crystal по известному фильму 80-х годов, причем доподлинно известно, что компания уже приобрела лицензию на разработку игры.

21 Eidos заключила издательское соглашение с разработчиками Overmax Studio относительно стратегической игры Three Kingdoms: Fate of the Dragon.

22 Sierra Studios анонсировала очередную игру из серии You Don't Know Jack, которая называется You Don't Know Jack Louder! Faster! Funnier!.

23 Разработчик Terminal Reality и издатель Gathering of Developers анонсировали игру 4X4 Evolution. Жанр — аркадные гонки на внедорожниках.

24 Вслед за продолжением Ultima Online должен выйти и add-on к игре EverQuest, который будет называться EverQuest: Ruins of Kunark.

25 Компания Interplay в этот день должна выпустить сразу две игры: Caesar's Palace 2000 и F/A-18 Super Hornet: Persian Gulf.

26 В Корее была учреждена собственная ежегодная конференция игровых разработчиков. Это проделано с целью поднять конкурентоспособность игрушек, произведенных в этой стране.

27 Должна появиться в продаже игра MDK 2. Бета-версия, присланная в редакцию MegaGame, оставила очень приятное впечатление, в основном благодаря внутриигровым приколам.

28 На 28 апреля намечен выход игры Flying Heroes от компании Talonsoft.

29 Фирма Mattel проводит масштабную реорганизацию — закрыто подразделение Learning Co., а также прекратили свое существование торговые марки Mindscape и Red Orb.

30 Microsoft в конце месяца намерен орелизить космическую игру Starlancer, которая оставила неплохое впечатление на прошлогодней выставке E3.

Short News

• Компания Activision сообщила о том, что команда разработчиков Totally Games делает игру, основанную на вселенной Star Trek: The Next Generations. Игрушка под названием Star Trek: Bridge Commander должна появиться в продаже в следующем году.

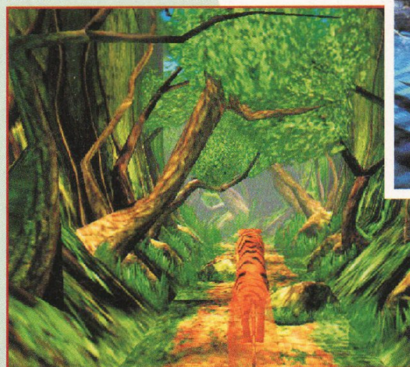
• Датская компания Project Two Interactive объявила о своем банкротстве. К большому сожалению, создатели таких игр, как Jazz Jackrabbit и Plane Crazy, оказались более не состоятельными выплачивать проценты по кредитам. Сумма долга Project Two составила около $5 млн.

• Специально для фанатов игры SimCity компания Maxis планирует выпустить продукт SimCity 3000 Unlimited, куда войдут 13 новых сценариев, редактор миссий, большое количество новых зданий, уникальные катастрофы и др.

• Фирма Simon&Schuster купила эксклюзивные права на распространение последней книги Стивена Кинга (Riding the Bulet) в Internet.

GT Interactive анонсирует очередную игру

Компании GT Interactive и Scholastic Entertainment планируют объединить свои усилия в целях создания игрушки Animorphes: Know the Secret. Анимορфы — это такие загадочные существа, которые могут плавно превращаться в разных животных. Эти персонажи пользуются популярностью за океаном, так как про них написано несколько хитовых романов и даже есть какое-то телевизионное шоу. В любом случае Аниморфы скоро (в августе) появятся и в виде игры. GT сообщает, что в Animorphs: Know the Secret будет уникальная сюжетная линия, соответствующая по духу романам K. A. Applegate'a, и доселе невиданные графические технологии. Загадочным существам предстоит определить, почему прошедший месяц длился значительно короче, чем ему было положено (очень удобно для получения зарплаты). Как выяснится, изменения в течении времени несли в себе еще и некий зловещий подтекст. Графические новшества игрушки будут состоять в детальной проработке плавной трансформации Аниморфов из одного животного в другое. Уже доступны несколько картинок из свежеобъявленного проекта, и, что удивительно, они совсем не плохие. MG



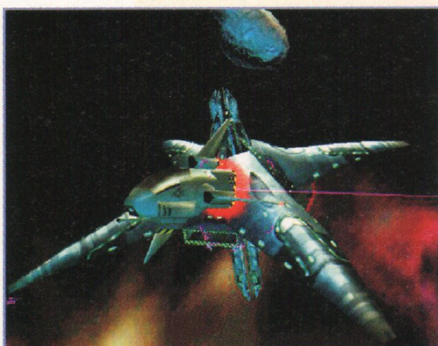


Microsoft выпускает бесплатный сервер Allegiance

Компания Microsoft объявила о своей программе по распространению игровых серверов Allegiance — новой мультиплеерной космической игры. Для этого фирма выпустила код сервера, который можно совершенно безвозмездно скачать из Internet. Он представляет собой exe-файл, после запуска которого на любом компьютере можно запустить сервер игры. Microsoft также планирует включить этот файл в финальную версию Allegiance, которая ожидается со дня на день. После того, как любой владелец лицензионной игры запустит у себя на машине сервер, его координаты автоматически появятся в списке бесплатных серверов, который будет располагаться на MSN Gaming Zone (www.zone.com/allegiance/), а сам серверный код все желающие могут скачать (http://www.microsoft.com/games/allegiance/downloads.htm). Все желающие поиграть по Сети смогут либо подключиться к одному из бесплатных серверов, коих ожидается огромное количество, либо получить доступ на Allegiance Zone. В последнем случае они будут иметь доступ к более крупномасштабным игровым вселенным, глобальной рейтинговой системе и эксклюзивным событиям на «Зоне». Играть в Allegiance Zone можно будет бесплатно в течение первого месяца после подключения. Сама игрушка является онлайновым космическим симулятором с бесчисленным множеством разнообразных летательных аппаратов. Сотни игроков могут одновременно находиться в игровой вселенной, устраивая локальные death-match'и или сражаясь «стенка на стенку». Наиболее отличившиеся будут активно поощряться, например посредством выдачи им медалей. Стратегические элементы также наличествуют: придется управлять ресурсами и технологическими разработками. У игры есть официальный сайт (http://www.microsoft.com/games/allegiance/), куда при желании можно зайти за получением подробной информации. MG

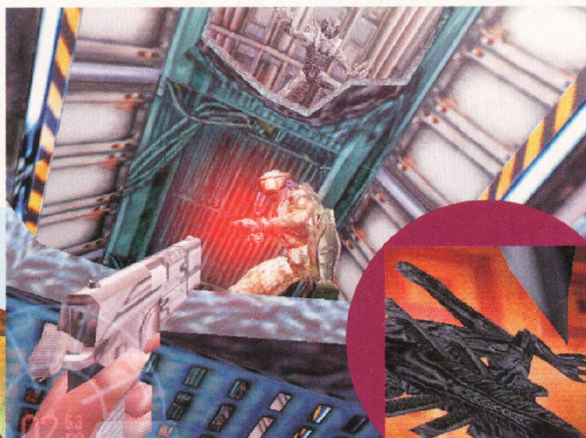






Снова Чужие против Хищника

Появилась кое-какая информация об игре AVP Gold, которая является переработанной версией игрушки Aliens vs. Predator, где герои одноименных фильмов, как вы помните, вступили в смертельное противостояние. Новая игра будет главным образом содержать улучшенный графический движок, в котором попутно разработчики исправили найденные ошибки. Будет девять новых карт, восемь из которых заимствованы из соответствующих кинофильмов, а одна является плодом фантазии дизайнеров из Rebellion. В AVP Gold добавлена поддержка глобальных игровых Internet-серверов, таких, как M-Player и Fragfinder. Возможность сохраняться посреди миссии, реализованная ранее только посредством патча, теперь будет в самой игре. Добавится режим совместного прохождения миссий, а в Last Man Standing или Deathmatch теперь смогут сыграть до восьми человек одновременно. Издатель игры сообщил, что AVP Gold выйдет в двух вариантах: коробочная версия, содержащая полную игру для инсталляции «с нуля» и небольшой апдейт для владельцев лицензионной копии оригинальной игры Aliens vs. Predator. Стоимость двух версий AVP Gold будет разниться существенно — раза в три, а те, кто останется со старой игрой, не смогут поучаствовать в мультиплеере по Internet. MG



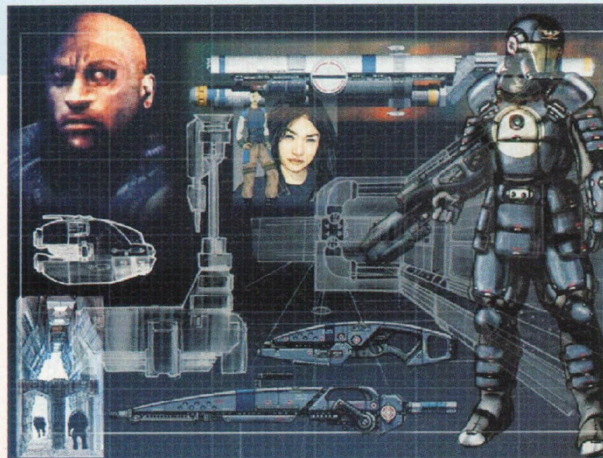




Kinesoft объявляет детали сразу двух проектов

Разработчик компьютерных игр — компания Kinesoft, в состав которой входят бывшие сотрудники таких гигантов, как Electronic Arts и Microprose, — недавно появилась на рынке игрушек для PC с двумя новыми продуктами — MageLords и Crimson Order. Первая представляет собой стратегическую игру, действия которой происходят в фэнтези-вселенной, вторая, судя по всему, напоминает тактический симулятор с упором на action и командную игру. В MageLords игроки будут создавать мощнейшую империю и командовать армией героев и монстров. Глобальная цель — уничтожить злые силы, умеющие оживлять мертвецов и вызывать ураганы, помешать злу претворить в жизнь давнюю угрозу о всеобщем Армагеддоне. Действия же Crimson Order будут иметь место в 2583 году, а вы выступите в роли лидера подпольной организации Earth, целью которой является спасение межгалактической людской колонии от инопланетных захватчиков, руководимых мужиком по имени Tan'Kahr. Вам в этой игре предстоит провести свою команду через ряд миссий. Обещается качественная 3D-анимация, большое количество персонажей и хороший gameplay. Обе игры ожидаются только в первом квартале следующего года. Более подробная информация по проектам Kinesoft может быть найдена на сайте компании (www.kinesoft.com). MG





Short News

- Вы не замечали, что в играх серии SimCity преобладают американские пейзажи и здания? Сотрудники Electronic Arts обратили на это внимание, и Maxis в спешном порядке разрабатывает более глобальную версию последнего симулятора градоначальника. Выход SimCity 3000 World Edition запланирован на май.

- Компания Red Storm Entertainment анонсировала свой очередной проект Freedom: First Resistance. Эта игра жанра action-adventure создается по серии романов Anny McCaffrey «Freedom», и ее релиз ожидается в четвертом квартале этого года.

- Фирма Interplay опубликовала список игр, выходящих в этом году. Сюда вошли не все продукты, а только наиболее ожидаемые. В первой половине года должны появиться: MDK 2, Messiah, Star Trek: Klingon Academy, Icewind Dale, Caesar's Palace 2000 и Evolva. Ближе к концу года должны выйти следующие игры: Baldur's Gate II: Shadows of Amn, Star Trek: New Worlds и Giants: Citizen Kabuto.

- Wilco Publishing объявила о выходе игры Airport 2000 volume 2, которая является add-on'ом к авиасимулятору Microsoft Flight Simulator 2000.

Short News

• Кое-какая информация поступила от Interplay касательно RPG



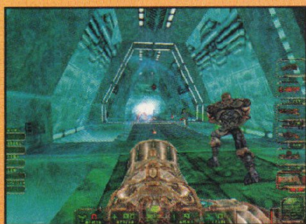
под названием Icewind Dale. В игре будет более 180 заклинаний из Advanced Dungeons&Dragons Second Edition.

• Продажа аккаунтов в онлайновых играх становится все более прибыльным делом. Недавно в Сеть просочилась информация, что один предприимчивый геймер продал своего персонажа за $3 тыс.

• Компания Pumpkin Studios — создатель игрушки Warzone 2100 — 13 марта сего года прекратила свое существование. Произошло это в связи с закрытием проекта Saboteur фирмой Eidos Interactive.

• Ripcord Games объявила о замораживании своего проекта Noble Armada. Космическая игрушка, которая должна была выйти в первом квартале этого года, задерживается на неопределенное время. Никаких официальных причин тому объявлено не было.

• Создатели игры Daikatana, кажется, совсем забыли про конкретные даты



выхода игры, зато недавно открыли новый официальный сайт своего проекта (www.daikatana.com).

• Еще один сотрудник покинул компанию Firaxis. Некий Дуг Кауфман (Doug Kaufman) ушел из фирмы Сида Мейера и присоединился к Брайану Рейнолдсу и его компании Big Huge Games.

• Компания Wrebbit анонсировала четвертую игру в своей серии puzzle'ов. Она будет называться Orient Express, и сюда войдет более 70 видеовставок, отображающих историю железных дорог.

• Фирма Sierra Sports в мае планирует выпустить игру Field&Stream: Trophy Bass 4 — это очередная серия симуляторов рыбалки.

Антон Гусаров

«Американскими независимыми» бывают не только режиссеры

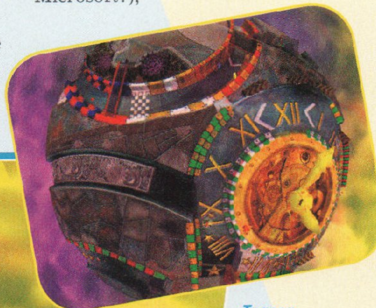
Скажите, вы любите весну? Ну еще бы — пробуждается истерзанная зимней непогодой природа, дни становятся продолжительнее, а, главное, теплее; оттаивают и людские сердца, на улицах видны приветливые, улыбающиеся лица... Разработчики игр и непрофессионального, нацеленного на игровой рынок «железа», совсем как люди, тоже очень любят весну: ведь это время выставок, конференций, семинаров, анонсов и презентаций новых технологий и достижений. Прошедшая в начале марта в гостеприимном Сан-Хосе (Калифорния) традиционная ежегодная Game Developers Conference занимает в этом списке далеко не последнее место.

История Game Developers Conference насчитывает почти полтора десятка лет, и можно с большой долей уверенности сказать, что GDC, предваряющая в некотором смысле E3, в игровой индустрии является на сегодняшний день едва ли не важнейшим событием года. И, хотя GDC — преимущественно конференция девелоперов, а E3 — по большей части выставка, многие компании, собирающиеся участвовать на E3, прежде всего стремятся представить разработчикам и издателям свои наработки именно на Game Developers Conference. К примеру, в этом году и NVIDIA, и 3Dfx Inc. показывали на GDC особо приближенным (да и то при условии о неразглашении) NV15 и Rampage соответственно. Однако речь в этой статье пойдет совсем не о том, какие компании, фирмы и корпорации принимали участие в GDC и что же они там показали, речь пойдет о лучших на земле играх, о которых, быть может, вы даже ничего и не слышали.

В рамках GDC вот уже второй год проходит Independence Games Festival некоммерческая по своей сути, акция с явным душком «больших денег» (как вам тот факт, что одним из спонсоров IGF 2000 была сама Microsoft?), долженствующая, с одной стороны, показать все миру, что, дескать, можно создавать вполне играбельные продукты и без обильных финансовых вливаний, а с другой — помочь создателям потенциальных хитов в поиске достойного издателя. Последних, кстати, в San Jose Convention Center, где и происходило все действо, было и впрямь немало.



Seumas McNally (Longbow Digital Arts) получает свою самую важную в жизни награду...



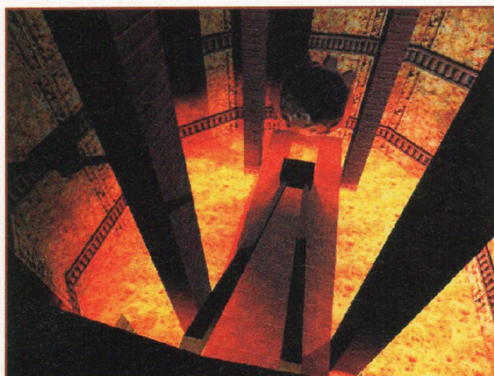


Трасса «Самогонок» проходит по поверхности немаленького шара с часами. Гравитация тем не менее никак не вяжется с его размерами.

Проходил же Independence Games Festival следующим образом: заявку на участие мог подать практически любой желающий, но при единственном условии — выставляемая игра на момент подачи заявки не должна была иметь издателя и/или конкретного срока выхода. Как утверждают организаторы IGF, все проекты были самым тщательным образом рассмотрены и оценены. В феврале нынешнего года были отобраны девять лучших, по мнению авторитетных судей, игр, которые оценивались не с позиций коммерческой привлекательности, но как эталонные образцы качества игрового и графического дизайна, звука, программирования, пресловутой «атмосферы» и тому подобных вещей. В итоге претендентами на соискание премий в номинациях Best Game Art, Best Game Audio, Technical Excellence,



Вся графика в King of Dragon Pass выполнена вручную: в A-Sharp старались «выразить атмосферу магического Бронзового века».



Humansoft утверждает, что в SEED свет и тени будут элементами геймплея, а не интерьера. Реверанс в сторону Thief?

Best Game Design, а также Grand Prize и Audience Award, стали (в алфавитном порядке):
Blix от StationBlix.com, Нью-Йорк, США — http://www.stationblix.com;
Hardwood Hearts от Silver Creek Entertainment, Орегон, США — http://www.silvercrk.com/hhearts/;
King of Dragon Pass от A-Sharp, Вашингтон, США — http://a-sharp.com/kodp/;
Moonshine Runners/Самогонки от K-D Lab, Россия — http://www..kdlab.com/mr/;
Quaternion от Spin Studios, Орегон, США — http://www.spin-studios.com;
The Rift от ThrushWave, Вашингтон, США — http://www.theriftgame.com;
Rogue Wars от ReAllis, Нью-Джерси, США — http://www.reallis.com;
Seed от HS Games/Humansoft, Венгрия/Калифорния, США — http://www.humansoft.com/seed.html;
Tread Marks от Longbow Digital Arts, Онтарио, Канада — http://www.treadmarks.com.

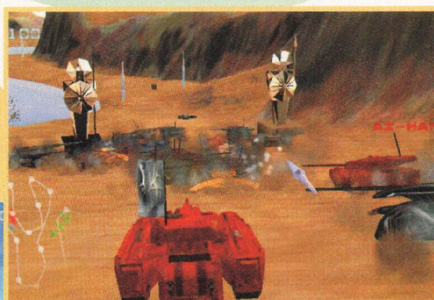
Сразу бросается в глаза то, что Moonshine Runners/«Самогонки» от компании K-D Lab — единственная игра, которая создается в Старом Свете, в Европе, а еще точнее, в России, и надо признать, это говорит о немалом потенциале российских разработчиков вообще и K-D Lab в частности. Давайте же поближе познакомимся с игрой.



Много взрывов, наездов, тактических единоборств и танки, танки!.. Это и есть не слишком интеллектуальная, зато добротно сделанная стрелялка Tread Marks.

Moonshine Runners/«Самогонки», по определению K-D Lab, — «это веселые гонки по маленьким волшебным планетам с применением большого количества разнообразной магии», иными словами, аркадный автосим, что, впрочем, совсем не мешает игре быть незаурядным продуктом. Движок Moonshine Runners собственной разработки, а потому обладает рядом уникальных features, обеспечивающих как высокую детализацию окружения, так и «физическую начинку» «Самогонок». Еще одна любопытная особенность Moonshine Runners — отсутствие заданных моделей машин, то есть игрок сам сможет конструировать и опробовать свои собственные авто. На каждой из деталей, без которых при создании машины не обойтись, начертано магическое заклинание, а потому к конструированию своего транспортного средства придется отнестись серьезно и обстоятельно. Но, пожалуй, самой «отличительной» чертой «Самогонок» является «возможность посостязаться в turn-based-режиме с помощью мышиного waypoints-управления». Этого уж, точно, еще никто не делал. Пошаговые гонки? Легко!

К сожалению, несмотря на всю необыкновенность буквально каждого аспекта геймплея и дизайна, Moonshine Runners так призов и не получила. Это ли главное? Нет, ибо «Самогонки» — качественный, нацеленный на хороший коммерческий успех продукт для детей от 7 до 70 лет, который примут не только на российском рынке, но и на Западе, благо там ненавязчиво аляповатые (и в этом стильность Moonshine Runners!) игры любили, любят и будут любить всегда.



Но довольно о MR: на Independence Games Festival было предостаточно интересных проектов, среди которых особняком стоит Tread Marks, принесшая своим создателям, Longbow Digital Arts, целых 3 приза: Best Game Design, Technical Excellence и Grand Prize.

Longbow Digital Arts — это затерянная где-то в глуши северного Онтарио небольшая семейная (!) компания, в которой работают всего четыре человека. Три человека. 21 марта ушел от нас талантливейший программист и президент Longbow Digital Arts — Seumas McNally...

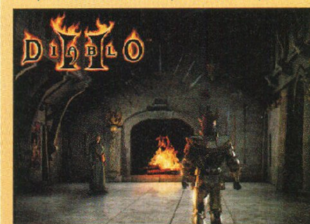
И все же осталась его Игра, Tread Marks, внедорожный combat racing на... танках, хотя, конечно, отнюдь не это выделяет TM. В Tread Marks игроку предоставляется возможность изменять рельеф по собственному усмотрению, если есть на то желание: в игровых масштабах можно сотворить хоть Гранд-Каньон, хоть Джомолунгму, причем их появление никоим образом не должно сказаться на скорости и производительности игры.

Short News

• Фирма Take Two объявила об окончании всех формальностей, связанных с приобретением компании Pixel Broadband Studios. Это значит, что скоро Take Two завершит объединение дочерних фирм Rockstar Games, DMA Design и Pixel Broadband Studios.

• Представитель компании Westwood подтвердил недавние слухи о разработках официального expansion'а к игре NOX. Детали пока не разглашаются, но уже известно, что разработчики планируют прислушаться к мнению фанатов, которое они выражали на форумах сайтов, посвященных NOX.

• Blizzard наконец-то провела открытое бета-тестирование игры



Diablo 2, поучаствовать в котором приглашались все желающие. Ждем окончательного релиза.

• Фирма Crave Entertainment анонсировала свою новую игру жанра RTS. Battle Realms должна появиться в продаже только во втором квартале следующего года.

• Всем фанатам «Звездных войн» радоваться! Lucas Arts подписала соглашение с Verant Interactive и Sony Online Entertainment о создании глобальной мультиплеерной игры по вселенной Star Wars. Релиз ожидается уже в следующем году.

• Cryo Networks в ближайшем будущем планирует запустить британский сервер онлайновой игры Venise,



которая представляет собой деловую стратегию. Действия происходят в XVI веке нашей эры — естественно, в Венеции.

• В конце марта Activision выпустила очередную игру по вселенной Star Trek, которая называется Star Trek: The Next Generation: Armada.

Short News

• Обычно сначала бывает настольная игра, а потом добрые программисты переделывают ее в компьютерную, однако случается и наоборот. Компания Atlas Games планирует создать бумажную RPG по игрушке Rune производства фирмы Human Head.

• Компания BrandyGAMES объявила о своем намерении опубликовать подробнейший стратегический guide по игре Soldier of Fortune.

• Microsoft выпустила очередной патч к своему хитовому симулятору Flight Simulator 2000, который можно скачать отсюда: http://www.microsoft.com/games/fs2000/.

• Фирма Bethesda Softworks станет западным издателем игрушки Echelon, которая представляет собой аркадный авиасимулятор. Напомню, что разработчик — российская компания Nival.

• Фирма Starbreeze объявила об открытии официального сайта своей



игры жанра action-shooter, которая называется Enclave (www.starbreeze.com/projects.htm).

• Egmont Interactive и Piranha Bytes выпустят игру Gothic этим летом, чему будет предшествовать презентация на майской выставке E3.

• Ходят слухи, что в разработке находится официальный add-on для игры The Sims. Компания Maxis пока молчит по этому поводу, однако неизвестно откуда просочилась информация о том, что указанный add-on выйдет осенью.

• В очередной раз напомнила о себе игра Submarine Titans. Эта RTS



разрабатывается теперь командой Ellipse и ожидается в самое ближайшее время (по крайней мере, в этом году).

Tread Marks активно использует возможности самых последних карт и акселераторов и в то же время отличается весьма скромными на сегодняшний день системными требованиями, что, безусловно, порадует обладателей не самых мощных машин. А вот шутер third-person SEED от Humansoft, также представленный на IGF 2000, явно будет стараться выжать из вашего «железа» все, что только можно: на примере Rune мы уже видели, на что способна Humansoft, если в руки компании попадают должные технологии. Не совсем, правда, понятно будущее SEED: Humansoft позиционирует свое детище чуть ли не как MDK2-киллер, хотя последний ожидается уже в конце апреля — начале мая, а когда выйдет SEED (судя по скриншотам, нескоро) и выйдет ли вообще, неизвестно.





Симулятор Rogue Wars по превращению роботов в груду металлолома не обделен элементами RTS.

То ли дело Blix и Quaternion, паззл-игры соответственно от StationBlix.com и Spin Studios. Blix можно скачать/купить уже сейчас, а Quaternion не так давно достиг стадии Drop 3 — проще, своей третьей беты, следовательно, совсем скоро появится и финальная версия этой игры.

Подробнее о каждой из этих двух игр: по заверению авторов, Blix — «это другая игра», и, действительно, этот удивительно элегантный puzzler совершенно не похож на те бледные, невыразительные клоны «Тетриса», которые принято называть «логическими играми». Основная задача игрока в Blix — загнать все движущиеся по игровому полю шарики в так называемую кружку (cup). Делать это придется не без помощи bumpers, небольших угловых платформ, при соприкосновении с которыми шарик меняет направление своего движения. В демоверсии Blix всего 15 уровней, в полной — около 300. Blix очень тонко и осторожно заигрывает с ретро: педантичный, но на удивление приятный минимализм в графике, классический саундтрек sci-fi (за который, кстати, StationBlix.com и получила приз в номинации Best Game Audio), ненавязчивый геймплей — все это создает замечательную атмосферу «нового старого» паззлера.



Quaternion же, наоборот, куда более «тетрисообразен»: на игровое поле падают разноцветные шарики, при соединении четырех шариков на манер древней, как мир, Connect 4 образуется Quaternion, который через некоторое время исчезает, и так до бесконечности... Из новшеств и новаций Quaternion стоит лишь отметить систему апгрейдов, возможность кастомизации и использования skins.



Ну и напоследок необходимо сказать несколько слов о The Rift и Rogue Wars, ибо Hardwood Hearts от Silver Creek Entertainment является ничем иным, как карточной игрой с легким налетом 3D, и потому большого интереса не представляет, как, впрочем, и King of Dragon Pass от A-Sharp, которая хоть и получила премию за Best Game Art, так и остается электронным вариантом настольной Glorantha: Hero Wars.

The Rift есть основательная 3D-RTS с космическим уклоном, разрабатываемая в недрах крохотной ThrushWave Technology, штат которой составляют всего четыре человека. Компания была основана в 1996 г., основная ее специализация — создание 3D-окружений и, конечно же, игр. The Rift является первым независимым проектом ThrushWave. На IGF 2000 эта игра получила Audience Award.

Что касается Rogue Wars, то этот «arena combat shooter» от первого лица и не без элементов стратегии turn-based может похвастаться движком RenderWare и уникальным набором видов и подвидов геймплея: стандартный синглплей с поступательным прохождением миссии за миссией, более продвинутый пошаговостратегический mode и Deathmatch. Как заметил Alex Papasavas, президент ReAllis: «Rogue Wars — игра для тех, кто любит мыслить *и* давить на гашетку».

Вот такие они, «лучшие на земле игры, о которых, быть может, вы даже ничего и не слышали». Некоторые из них, такие, как The Rift, Moonshine Runners или Rogue Wars, рано или поздно, но обретут своего издателя и игрока и, возможно, принесут разработчикам деньги и славу. Другие же... другие так и останутся «независимыми», а хорошо ли это или плохо, каждый решает сам.. MG

Дмитрий Резников

Первый блин?..

Как вы уже заметили, мы тут учиняем в последнее время всякие эксперименты с рубрикой «30 дней». Вот, например, сейчас я решил тут эдакий «эдиториал» внедрить. Если кому непонятно, почему сюда, а не в колонку редакции, то милости просим, почитайте колонку, там все рассказано.

Нынче — о трех вышедших в последнее время игрушках, которые одновременно дико порадовали и неслабо расстроили. Речь идет, конечно, о трех нынешних мегахитах — Majesty, Messiah и Evolva.

Сперва о хорошем: надо сказать, что нынешний геймер, замученный волной одинаковых клонов стратегий и шутеров (а также реанимаций RPG), нечасто сталкивается с совершенно необычными и оригинальными по своей концепции играми. А тут сразу три штуки. Судите сами: «симулятор королевства», где вы не можете управлять подчиненными напрямую, 3D-экшн про ангела, вместо оружия предпочитающего менять тела, и игрушка, где повышение уровня производится посредством мутаций... Здорово, не так ли?

Да, здорово. Глаза, сказать честно, разбегаются с изрядной скоростью. Такой пачки новых идей вполне могло бы хватить и на целый год. А тут вон даже одна фирма, Interplay, умудрилась сразу две реализовать. Впрочем, на сем дифирамбы петь пора заканчивать, ибо оные будут пропеты в рубрике «МегаХит».

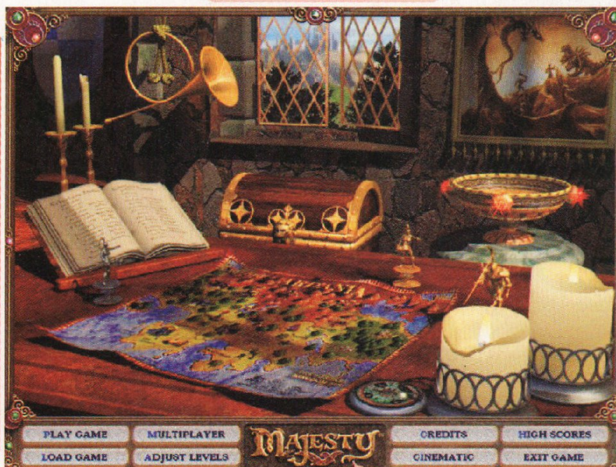
Перейдем к грустному. К сожалению, ни про одну из этих трех игр нельзя сказать, что ее разработчики реализовали свою идею на все сто. Мало того, потенциал идей был использован, строго говоря, процентов на двадцать, едва ли больше. Если бы все три игры понаходились в разработке еще с полгодика, результат был бы куда более интересным (а так нас ждет волна либо клонов, либо сиквелов).

Давайте по порядку. Majesty. Замечательная игрушка. Только миссии к седьмой начинают весьма солидно надоедать, да и вообще миссий этих в ней не так уж и много (а генератор случайных хорош только для мультиплеера). Почему? Да вот почему: строений, прямо скажем, МАЛО, а апгрейдов для них и того меньше. Спеллов МАЛО. Монстров много, но разницы все равно никакой. Действо разворачивается почти одинаковое — разве что в миссии, где надо накопить кучу денег, приходится под конец пользоваться эльфийской забегаловкой, которую в обычных условиях лучше сразу снести, натравив близлежащих воришек, пока их самих ваши герои не перебили. Когда в восьмой раз начинаешь рутину постройки одних и тех же сооружений с одной и той же целью — наплодить поболе ворриоров, магов и некромантов и всем по репе, по репе — становится скучно. Почему бы не сделать зданий, спеллов, героев БОЛЬШЕ? Почему не сделать общий сюжет и переходящих из миссии в миссию героев, науки, спеллы, наконец? Где, кстати, науки в их нормальном виде? Где возможность выставить награду за ОХРАНУ того или иного места на протяжении определенного времени? Почему все это так нещадно тормозит? Ну и главное, нет того, что обязательно для всех стратегий — где враги? Что, эти разрозненные монстры они и есть? Конечно, квестовые парни довольно мощны, но где вражьи королевства, с правителями которых можно договариваться и воевать? Нету всего этого. Знаете почему? Потому что спешили и сделать было некогда.









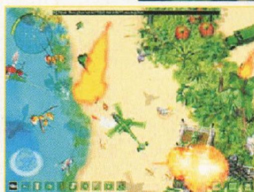
Messiah — ну тут все достаточно просто. Клевый сюжет, замечательная идея, немало юмора, вот если бы еще пару-тройку месяцев на отладку отдать, играть можно было бы не только на P3-500/256Мбайт RAM/TNT2. А так, на любом, например, видеоускорителе не самой последней модели графика расползается на загадочные куски, а некоторые поверхности просто исчезают с экрана. Что уж говорить о трехминутных загрузках сейвов — учтите, тут вам не Thief, тут смерть наступает весьма нередко, игра такая. Все местные товарисчи почему-то очень не любят маленьких детей и норовят им ногой по репе двинуть (если пушки нет).

Ну и Evolva. Идея — пять баллов. Мутировать — это клево. Жаль только, в результате все равно получился достаточно странный шутер, где подбор оружия осуществляется пожиранием трупов. Вначале действительно интересно. Потом понимаешь, что все то же самое уже было многократно, только называлось иначе. Просто вместо пушки на полу валяется труп. Его надо сожрать — и пжалста, мутируй и имей огнемет или пулемет. Даже кнопка соответствующая отводится на цифирной клавиатуре. Опять же, когда представляешь себе спектр упущенных возможностей, аж дух захватывает. Например, если бы монстров и соответствующих способов мутировать было бы сотни полторы. Или если бы в игре вообще было поменьше однообразного и весьма утомляющего экшна, а побольше квестовых задачек, решить которые можно было бы с помощью правильно подобранных генетических изменений своих подопечных...

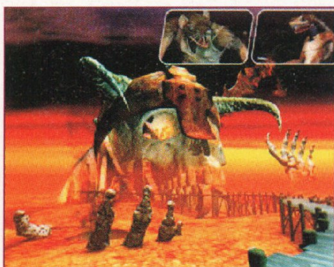
И тем не менее то, что народ все-таки начал придумывать что-то новое, не может не радовать. Хотя я лично все равно, как только появился второй Thief, задвинул эти находки на дальнюю полку, выгнал Скокова из-за его машины (она у него могуча) и прохожу творение Looking Glass. Вот эти ребята, скажем прямо, уж если придумывают что новое, то сразу доводят его до ума. Чего и всем прочим желаю. MG

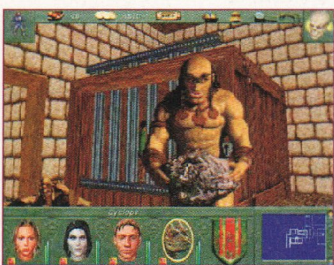
А у нас...

У нас май, весна заканчивается, институт, экзамены, сессия скоро останутся позади и наступит лучшее во всех отношениях время года. У наших разработчиков и издателей тоже май, E3, и у многих, наверное, сессия. В связи с этим их активность возрастает прямо на глазах, и может даже вылиться в несколько громких если не игр, то уж точно локализаций.

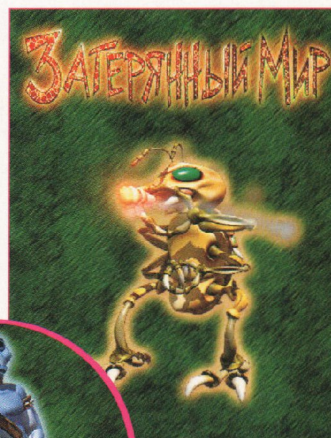


Не так давно компания «Бука» не смогла у нас на родине издать официальный expansion к третьим «Героям» (Armageddon's Blade) по техническим причинам. Вроде, фирма 3DO устанавливает на все свои диски защиту, которую невозможно воспроизвести в условиях России. Недавно поступившее сообщение, по всей видимости, говорит о снижении жестких стандартов господ иностранных издателей в лице 3DO. «Буке» удалось заключить соглашение с 3DO касательно эксклюзивного права издания и распространения четырех полностью локализованных игр: Might and Magic VIII: Day of the Destroyer, Army Men Air Tactics, Crusaders of Might and Magic и Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death. Будем с нетерпением ожидать появления в продаже лицензионных версий этих игрушек. Жалко только, что ничего нового в этом списке нет, англоязычные версии игр вышли достаточно давно, и многие геймеры с ними уже ознакомились. Еще хочется надеяться, что цены окажутся конкурентоспособными, как, например, это было с недавно вышедшей игрушкой «Корпорация Аэропорт». Игра появилась в продаже в самом конце марта по вполне доступной цене — jewel-версия стоила всего $2,5. Как всегда, «Бука» продает неплохие игры по низким ценам, чем активно способствует борьбе с пиратством.

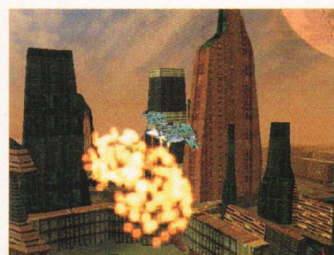




Компании «1С»/Snowball нашли оригинальный подход к банальной локализации одной из игр немецких разработчиков. Русское название игры «Затерянный мир» не имеет никакого отношения к одноименному литературному произведению, это будет очередная стратегия реального времени в стиле фэнтези, или другими словами, еще один клон Warcraft'a. Оригинальность же знатных российских локализаторов состоит в том, что они по своему усмотрению переписали игровой сюжет, щедро разбавив его нашим юмором. В секретной лаборатории вывели три уникальные расы, а когда осуществлялась транспортировка их представителей в межгалактическом пространстве (подрядчиком выступила известная компания «Вселенские Раздолбаи»), пилоты грубо нарушили инструкцию (в той ее части, которая касалась употребления спиртных напитков), в связи с чем выбросили ценный груз на одну из ближайших планет. Далее все понятно — расы борются сначала за выживание, а потом и за единоличное господство. Немецкие разработчики заявляют, что им удалось реализовать возможность плавного масштабирования карты, которое совершенно не будет сказываться на игровом процессе. По всей видимости, это и станет основной «фишкой» игры «Затерянный мир». Кстати, релиз был запланирован фирмами «1С»/Snowball на середину апреля, то есть игра уже должна была выйти.



Компания «МАДия» продолжает упорные работы над игрой «Шторм», английская версия которой будет называться Echelon. Игрушка эта обещается нам настолько давно, что многие уже просто отчаялись ее когда-нибудь дождаться. И вот, когда надежды были практически оставлены, разработчики наконец сообщили нам дату предполагаемого релиза. Русская версия выйдет этой весной, а английская — только в августе. Попутно был объявлен конкурс на лучший логотип для английской версии. Победителя ждет куча призов от «Буки», а также всеобщий почет и уважение. Если у вас есть идеи, можете поучаствовать — думаю, еще успеете.



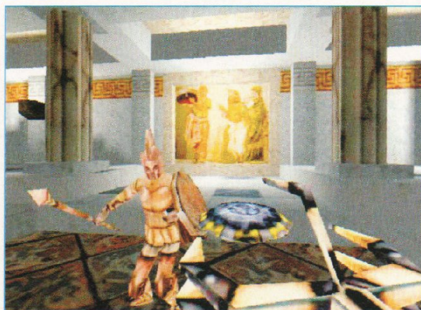


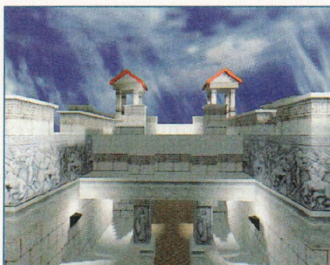
Вот так у нас. И пусть у них выходит много игр, у нас все равно игрушки лучше, графика реалистичнее, а «атмосфера» самая что ни на есть захватывающая. Ура, товарищи!.. MG

А у них...

Они понемногу оттаивают после зимы и все больше радуют нас выпуском новых игрушек. Количество игр, запланированных на жаркий май, увеличивается прямо на глазах, подобно тому, как при нагревании возрастает объем абсолютно любого тела. Число анонсированных игр также не отстает, но это связано, скорее, с приближающейся выставкой E3, ведь там разработчики и издатели стремятся привлечь геймерское внимание к своим будущим проектам.

В очередной раз ребята из компании Ion Storm клятвенно обещают в начале мая завершить, наконец, работы над своим долгостроем — игрой Daikatana. Ее обещают нам аж с прошлого года, регулярно выходят новые картинки, интервью с создателями и обои для Рабочего стола, а дата релиза неумолимо переносится все дальше и дальше. Будем надеяться, что игрушка все-таки выйдет, хотя нетерпение ожидающей ее общественности значительно поубавилось ввиду постоянных отсрочек.





В середине месяца компания Psygnosis планирует выпустить игру про роботов под названием Metal Fatigue. Издатели позиционируют свой продукт, как нечто, в корне отличающееся от всего ныне существующего. Это будет стратегия реального времени, где большое внимание уделяется технологическому совершенствованию железных монстров по ходу уничтожения вражеских формирований. RTS про роботов выходили и раньше (взять хотя бы Robo Rumble), однако в них практически никакого внимания не уделялось технической стороне дела — роботы здесь просто играли роль солдатов, как и во всех RTS. В разных роботосимуляторах, например из серии MechWarrior, стратегическая составляющая была крайне незначительна, и никакого внимания не уделялось управлению ресурсами. Игра Metal Fatigue, таким образом, призвана исправить оба вышеуказанных недостатка. Будем надеяться, что малоизвестный разработчик Zono совместно с издателем Psygnosis действительно представят на наш суд нечто новое.



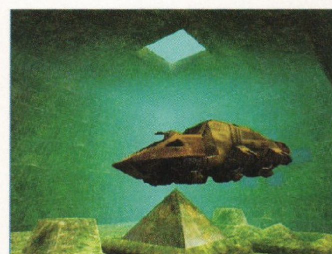




После недавнего релиза Thief 2: The Metal Age, компания Eidos Interactive планирует выпуск во многом похожей игры Hitman: Codename 47. Главный герой здесь даже не вор, а профессиональный убийца, он не расстреливает подопечных людей из снайперской винтовки, а предпочитает контактные способы устранения нехороших личностей. У него нет имени, роль которого выполняет конспиративный номер 47, зато есть колоритная внешность и мрачный характер. Eidos вообще любит издавать игры, строящиеся вокруг одного персонажа — достаточно вспомнить Garrett'а из игры Thief или амбициозную и во всех отношениях привлекательную Лару Крофт. Рискну предположить, что Hitman также станет игрой одного персонажа — мужика по имени 47, а может, эта игрушка даже положит начало новой серии.

Ubi Soft в мае выпустит игру жанра action-adventure под названием Deep Fighter. Она будет чем-то похожа на космические симуляторы TIE-Fighter и X-Wing с той лишь разницей, что действие развернется в глубинах мирового океана. Это должно оказать значительное влияние на графику и динамику. В Deep Fighter будет управление ресурсами, правда, сильно упрощенное, чтобы этим не отягощать основной gameplay.







Разработчики в лице команды Criterion Studios, как всегда, претендуют на оригинальность и новизну своей идеи.

Из прочих игр, релиз которых запланирован на май, хочется отметить Shogun: Total War, SimCity 3000 Unlimited, Star Trek: Klingon Academy, Warlords Battlecry и Dogs of War.

В мае по традиции выходит очень много игр, и этот год, по всей видимости, не станет исключением. Поэтому, ввиду не очень продуктивного лета, рекомендую запастись хорошими игрушками. MG

Куда уходят ветераны?

Многие, в том числе и нижеподписавшийся, восприняли уход Ричарда Гэрриота (Richard Garriot) из Origin как неудачную, глупую первоапрельскую шутку, тем более что эта информация действительно появилась в самом конце марта. Однако вслед за неизвестно откуда просочившимися слухами появилось и официальное уведомление от самой Origin Systems, в котором Дэвид Суоффорд (David Swofford), PR-менеджер Origin, попытался разъяснить, что же на самом деле произошло.

«Изменения в составе какой-либо компании — вполне обычное явление для игровой индустрии», — поспешил сообщить Суоффорд, и не согласиться с ним в этом нельзя. Только вот Гэрриот не просто работал в Origin, он ее создал и организовал, не говоря уже о том, что на протяжении всех пятнадцати лет он являлся вице-президентом фирмы.

«У Origin была и есть своя дорога, у Ричарда — своя. То, чем он хотел заниматься, не совсем соответствовало планам и замыслам Origin», — подчеркнул пресс-секретарь. Чувствуете? «Не совсем соответствовало планам и замыслам Origin». Сомневаюсь, что у компании, которая лишена какой бы то ни было самостоятельности и фактически делает игры под своего издателя, Electronic Arts, вообще были какие-либо планы и замыслы. Нежелание честолюбивого дизайнера тратить себя и свой талант на обветшалую, отжившую свой век Ultima Online, которой вряд ли поможет даже выходящая в апреле Renaissance Edition, наверняка было одной из тех нескольких причин, побудивших Гэрриота покинуть стены Origin.

На вопрос о том, повлиял ли, мягко говоря, неуспех Ultima IX: Ascension на решение Ричарда уйти, Соуффорд ответил отрицательно. Гэрриот — художник, и, как всякий художник, не мог и не может не волноваться за судьбу своего детища. Неоднозначность выносимых критикой вердиктов и оценок, не самые высокие уровни продаж, множество проблем технического характера, сведших на нет и «убивших» атмосферу Ascension, — все это не могло не оказать определенного влияния на разработчика. А ведь Ultima IX должна была ярко и интересно завершить «трило-

▶▶

Только клоны могут делать ЭТО

Алексей Котко

Не так давно, если помните, все прогрессивное человечество было потрясено сообщением, что один ученый успешно клонировал овцу, в результате чего появилась новая овца, абсолютно сходная с первой внешне, равно как и внутренне. Событие это, представляющее собой не что иное, как достижение науки, вызвало бурю негодования в среде радикально верующих. Недовольство было столь бурным, что президент США Клинтон счел нужным вмешаться. Им было категорически запрещено любое клонирование людей, а все исследования в этой области отныне были обязаны получать финансирование только от американского правительства. Такая вот поучительная история.

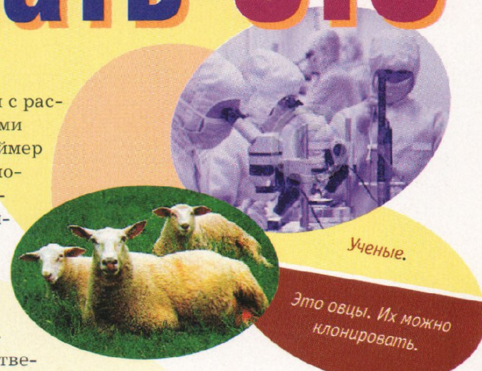


Картинка из игры Age of Empires 2, которая является сиквелом клона. Клинический случай.

Игровая индустрия не встречает на своем пути столь пристального внимания сильных мира сего, несмотря на то, что проблема клонирования здесь также существует, причем давно и прочно. Вряд ли любому из нас когда-нибудь удастся прожить день без того, чтобы не обнаружить на прилавках «свежий» 3D-шутер или «новейшую» стратегию реального времени. В последнее время явление это приобрело столь ярко выраженный клинический характер, что (о, ужас!) клоны стали выходить с продолжениями.

Интересно, с чего это в последнее время стало появляться столько клонов и сиквелов? Настало время разобраться.

Согласитесь: чтобы в наше время создать хотя бы немного заметную игру, требуется неслабая сила духа, сопряженная с расширенными финансовыми возможностями. Да и геймер нынче привередливый пошел, подавай ему обязательно графику, приближенную к реальности, трехмерный звук и сюжет изрядно разветвленный, чтоб интереснее было. Такие навороченные игры, которые отвечают запросам игроков (а значит, будут продаваться), создать непросто, еще сложнее их качественно протестировать и по возможности лишить всяческих глюков, а непременный мультиплеерный компонент еще более увеличивает сложность и стоимость разработок. Таким образом, сегодня бюджет среднестатистической компьютерной игры (не клона) вполне может достигать миллиона долларов. Путем несложных арифметических подсчетов можно установить, что при цене около $50 разработчики должны продать 20 тыс. коробочек, чтобы покрыть все издержки производства. На первый взгляд это не так уж и много, однако, если учесть затраты на тиражирование и продвижение игрушки и приплюсовать сюда изрядный процент, который отстегивает себе издатель, получится более весомая цифра. Продавцу в компьютерном магазине тоже надо что-то кушать, поэтому он наверняка возьмет себе часть тех самых $50. Реально разработчики получают очень небольшой процент от продаж своей игры, а количество копий, которые им необходимо продать для обеспечения собственной безубыточности, по предварительным подсчетам, приближается к 100 тысячам.

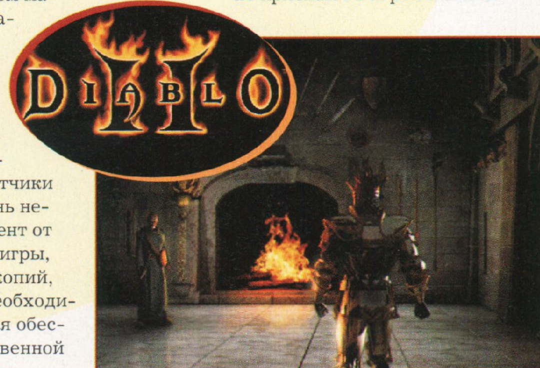


Ученые.

Это овцы. Их можно клонировать.

Открою вам небольшой секрет. Большинство фирм, вовлеченных в игродельную промышленность, просто выбрасывают деньги на ветер. В качестве примера можно вспомнить недавнюю продажу известнейшей компании GT Interactive, которая не сумела удержаться на плаву, несмотря на выпуск бесспорного мегахита и лидера всевозможных чартов Unreal Tournament. Суперпопулярная игра может принести деньги — это факт, однако этот успех будет компенсирован полнейшим провалом десятков (если не сотен) других игр. А мегахиты вообще нынче редкость.

Но мы, кажется, немного отклонились от темы. Возвращаемся. Давайте поподробнее рассмотрим экономическую сторону дела. Игры по своей природе можно приравнять к товару или услуге. Правда, на просторах нашей родины существуют две крайности, нехарактерные для остального мира, — одни у нас считают игры товарами первой необходимости и ночами просиживают за компами, а днем спят; другие же вообще не признают в играх никакой



Несмотря на то, что Diablo 2 — сиквел, ожидается он с большим нетерпением. Да и продаваться, наверное, будет неплохо.

ценности. Последние распространяют их бесплатно и обитают в Митино.

Существует такая разновидность потребительских товаров, называемая нововведением или инновацией. В сущности практически любой свежевыпущенный продукт является нововведением, так как очень редко он в точности повторяет что-либо из существующего. К играм это, конечно, уж никак не применимо. Скажем, если товар по своим характеристикам (внешний вид, функции и проч.) отличается от одного из существующих на рынке продуктов крайне незначительно, назовем его условно «самой простой инновацией». В качестве примера «самой простой инновации» можно взять, скажем, 128-скоростной CD-ROM, по сравнению с уже существующим 127-скоростным. Разницы вроде никакой, однако нововведение налицо. Товаров такого типа бесчисленное множество, так как на любом рынке что-то кардинально новое появляется крайне редко. Возьмем теперь противоположный тип продукта, которому опять дадим условное название, но на сей раз это будет «самая навороченная инновация». Отнесем сюда все выпускаемые продукты, которые доселе никто не видел. Пусть это будет что-то совершенно новое, о существовании чего никто и не подозревал, пока одна из фирм-производителей не выпустила этого. Примеров успешного релиза «самой навороченной инновации» за всю историю рыночной экономики так мало, что их можно пересчитать по пальцам. Сюда можно отнести кубик Рубика, тамагочи и Sony Walkman. Зато откровенно провальных релизов «самой навороченной инновации» просто тьма — примеров приводить не буду, вы все равно о них никогда не слышали.

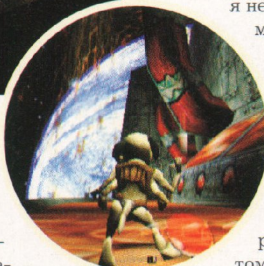
Теперь давайте представим, что какая-нибудь компания, глобальной целью которой является получение прибыли, находится в мучительных раздумьях относительно того, какой товар выпустить — относящийся к первой категории либо ко второй, а может, представляющий собой нечто среднее. Еще представим, что компания эта рассматривает в своих планах несколько вариантов (скажем, 100), причем первый соответствует «самой простой инновации», последний — «самой навороченной инновации», а оставшиеся 98 продуктов лежат где-то между этими двумя крайностями, причем распределены в этом промежутке равномерно по «степени новизны». Наша фирма подходит к делу очень серьезно, так как не намерена выбрасывать деньги на ветер, поэтому для каждого варианта она просчитывает вероятность успешного релиза (показатель риска, если вам это ближе). Оказывается, что при грамотном подходе в первом случае прибыль случится практически стопроцентно, далее вероятность будет постепенно убывать (надо отметить, что убывать она будет в геометрической прогрессии, то есть очень быстро), пока не приблизится вплотную к 0 для сотого варианта.





Игра Wizardry 8 станет, по всей видимости, последней игрой от компании Sir-Tech.





Мы, кажется, говорили о клонах и сиквелах. Так вот, стоимость производства игр со временем постоянно возрастает, в то время как риск выпустить игрушку и остаться в убытке остается без изменения. Причем последний значительно больше в том случае, когда новая игра изрядно отличается от существующих. При столь высокой себестоимости игр многие компании просто не хотят рисковать. На сегодня ситуация такова, что практически для любого разработчика одна провальная игра означает немедленное закрытие фирмы. Вот и клепают они клоны когда-то успешных игрушек, затем выпускают к ним бесчисленные сиквелы, после чего снова клоны. Самое неутешительное в этой тенденции то, что со временем клонирование игр будет только укреплять свои позиции. Себестоимость создания ведь постоянно растет, а рисковать никому не хочется.

За примерами далеко ходить не надо — в последнее время явно прослеживается мода создавать клоны Warcraft 2, достаточно вспомнить такие игры, как Tzar и «Орда». А припомните, сколько за последний месяц вышло симуляторов гонок в целом и гонок Formula 1 в частности. В общем, уже сейчас ситуация критическая, и никаких улучшений, как было сказано, не последует. И в данном случае бесполезно взывать к сознательности геймеров и предлагать разного рода общественно-политические акции, потому что таковы законы рынка, а с ними никакая политика не в состоянии поспорить. И хотя я не люблю клоны, они меня, как, наверное, и вас, страшно бесят, тем не менее можно понять, почему они выходят — игровая промышленность живет почти по законам свободной конкуренции, где риск оказаться за бортом рынка очень велик.

В данный момент все мы с нетерпением ожидаем такие игры, как Diablo II, MDK 2, Wizardry VIII, — все это сиквелы, в которых навряд ли будет опробовано много новых идей. А жалко. Остается надеяться, что безбожное клонирование, применяемое разработчиками сегодня все чаще и чаще, когда-нибудь закончится само собой. Все ведь когда-нибудь кончается. MG

гию трилогий» Ultima. Получилось же тускло и почти совсем незанимательно...

Помимо Гэрриота были уволены еще два десятка сотрудников, причем, как вскользь отметил Соуффорд, все они занимались различными проектами. Двадцать — это каждый десятый из тех, кто работает, точнее сказать, работал в Origin. Чем это обернулось и еще может обернуться? Для игроков уж точно ничем хорошим: разработка широко обсуждаемого вот уже года два Wing Commander Online прекращена. «Да, у нас имелась команда, которая была занята этим продуктом, но постепенно мы пришли к выводу, что создавать такой продукт сейчас не является целесообразным», — сказал Соуффорд. Privateer 3 не иначе как ввиду «целесообразности» был также отменен.

«Ну а что думает по этому поводу сам Гэрриот?» — спросит любознательный читатель. Следует признать, не известно, ибо вот уже который день разработчик не отвечает на телефонные звонки и e-mail. Его можно и нужно понять... MG

Short News

- Появился патч версии 1.1 для игры Horse&Musket: Great Battles of Eighteenth Century. Его можно скачать с сайта Shrapnel Games (www.shrapnel-games.com).

- Сид Мейер якобы прокомментировал повальный уход сотрудников из Firaxis. На самом деле он ничего конкретного не сказал, кроме того, что фирма уже давно нуждается в «молодых перспективных» сотрудниках, коих легендарный Мейер и пригласил вступить в ряды Firaxis.

- Появилась свежая информация, что релиз игры Imperium Galactica II состоится 16 апреля, то есть к моменту выхода журнала игра уже должна будет появиться в продаже.

- Компания Shrapnel Games вознамерилась издавать игрушку Steel Beasts, которая представляет редкий сегодня жанр танковых симуляторов. Появление Steel Beasts в продаже должно состояться в середине июня.

- Фирма Cryo Interactive зарегистрировала новую торговую марку Cryo Legends, под которой будут выходить игры жанра adventure. В их числе The Time Machine, The Odysee, Kiss The Sword и The Sword of Justice.

- Вышла новая операционная система BeOS 5, которую можно скачать с сайта компании-разработчика (www.be.com). Система работает как обычное приложение для Windows.

ОРИГИНАЛЫ из SNOWBALL

В начале 2000 года до геймерской общественности дошли во многом приятные слухи: Snowball Interactive совместно с «1С» собирается издавать в России оригинальные, то бишь не переведенные на русский язык, версии известных игр. Слухи, поскольку официального пресс-релиза тогда еще не было — даже сами сноуболовцы были несколько удивлены появлению такой информации в Internet. Возможно, для не владеющих английским языком игроков эта новость не была сколь-нибудь замечательной, но для остальных, изголодавшихся по качественным озвучке и тексту, такое начинание оценивалось очень высоко.

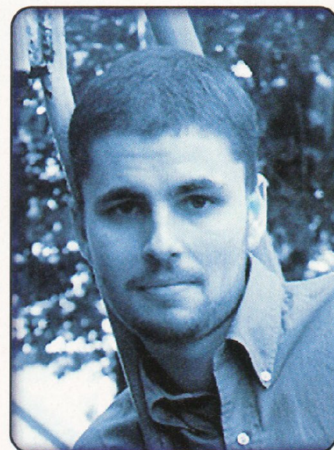
Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Интервью с Сергеем Климовым

Не секрет, что для правильного, авторского, понимания игры до последнего времени было лишь два способа: купить лицензионную коробку долларов за 50 (если, конечно, речь не о продукции Electronic Arts, ныне активно действующей на нашем рынке по достаточно приемлемым ценам — $15–20. — *Прим. ред.*) либо, скрепя сердце, брать пиратскую продукцию, которая стоит дешевле, но практически всегда, кроме морального неудобства, несет с собой множество и практических неприятностей — начиная невозможностью поставить патч (а без этого сейчас не обойтись) и заканчивая неустранимыми глюками взлома, из-за которых игру вообще нельзя пройти. Локализации западных игр не устраивали по нескольким причинам. Самая главная — не слишком высокое качество русификации. Если отнестись очень привередливо, то ни одна вышедшая в свет русская версия не превзошла свой английский (или немецкий) первоисточник — как по качеству текста, так и по качеству озвучки. Ляпы, связанные с правильным переводом игровых терминов, вообще пополнили коллекции приколов и постоянно вызывали претензии к локализаторам. И наконец, в играх менялся сюжет. Нельзя сказать, чтобы это было плохо, но желание увидеть оригинальные идеи разработчиков всегда оставалось.

И вот в это тяжелое время появляется серия ORIGINALS. Три игры: Gorky-17 от польской команды Metropolis Software House, переживший уже два издания — «Горький-17» в переводе Snowball и «Горький-18», облагороженный старшим оперуполномоченным Гоблином, личностью практически легендарной; Total Soccer 2000 от LiveMedia UK — симулятор футбола; и, наверное, наиболее крупный проект — полная английская версия ролевой игры японского разработчика Valkyrie Studios — Septerra Core, младшей сестры Final Fantazy, наделенной превосходной анимэ-графикой, сильным сюжетом и весьма нетривиальными загадками. Совершенно естественно, что после появления игр серии ORIGINALS в продаже возникло множество вопросов к Snowball Interactive, которые немедленно были заданы Сергею Климову, управляющему директору студии.

MG: Как появилась идея издавать в России оригинальные варианты игр в jewel-упаковке?

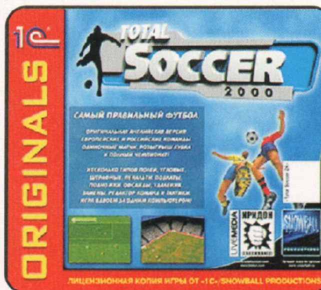


Сергей Климов, управляющий директор студии Snowball.

С. К.: Для нас это естественный шаг. Как издатели, мы расширяемся. Например, прошлой весной в дополнение к обычным коробочным изданиям мы выпустили самостоятельную подарочную серию «Лучшие игры», которая до сих пор прекрасно себя чувствует (на днях вышли «Лучшие игры 2000») и при этом практически не пересекается с коробочными изданиями тех же проектов, так как рынок подарочных изданий — совершенно особая ниша. Прошлым летом мы также впервые начали работать с уличными каналами и поставили на ноги «ИГРУШКИ», серию дешевых slim-версий, которая на текущий момент стала весьма существенной опорой всей издательской линейки.

MG: Вполне логично! Я сам покупатель игр этой серии, хотя не очень жалую локализации. До сих пор удивляюсь, что российский издатель решился пойти дальше и предложить игры уже без перевода по «пиратской» цене.





На прилавках магазинов, а также и на уличных лотках игры серии ORIGINALS будут выглядеть вот так. Особенно, если смотреть издалека.

С. К.: Просто пришло время. Мы решили опробовать первую в России англоязычную серию, при этом исключительно демократичную в отношении цены и рассчитанную не на малочисленных покупателей дорогих салонов, а на массовый рынок, — соответственно с января этого года мы начинаем работать над линейкой ORIGINALS. Если же говорить о рынке вообще, то идея далеко не нова, и неудовлетворенный спрос в этом сегменте очевиден. Просто мы первые, кто смог довести подобный проект до конца.

***MG:** Идея просто-таки лежала на поверхности! Помню, я об этом подумал сразу же, как впервые вышла лицензионная русификация по неправдоподобно низкой цене. Только тогда я почти не верил в воплощение своей мечты. Да и сейчас о подобном проекте я слышал только от Snowball.*

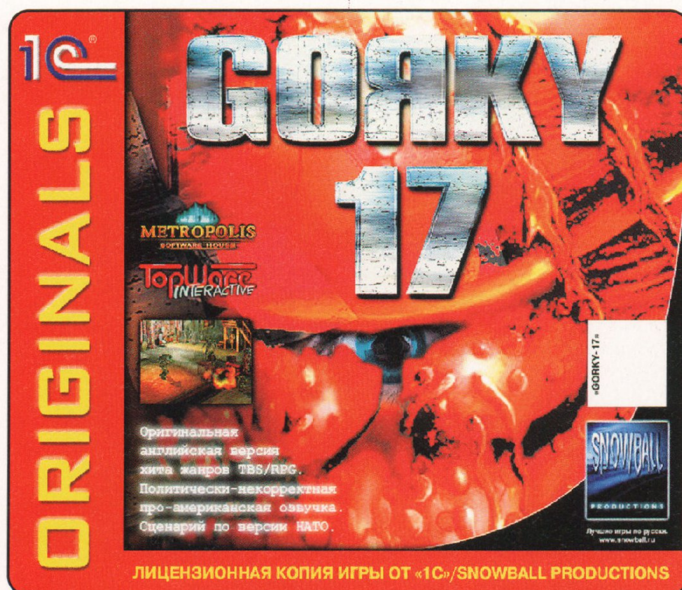
С. К.: Конечно, не у каждого издателя есть возможность такую серию запустить :), но я думаю, что этот процесс уже не остановить. Массовый легальный рынок, рассчитанный на активных игроков, которые не готовы платить больше чем 100 рублей за игру, в России надолго и всерьез. Мы не считаем, что в ближайшее время возможен полный возврат исключительно к коробочным версиям.





Знакомые герои с новыми именами. Теперь мы сможем узнать, как изначально звали участников трудного похода в запретную зону.

Рынок, рассчитанный на активных игроков, которые не готовы платить больше чем 100 рублей за игру, в России надолго и всерьез.



***MG:** Могу лишь заметить, что Ваша компания уже традиционно удивляет геймеров. Особенно помнится эксперимент с игрой «Горький-18». Кстати, этот проект и лично ст. о/у Гоблин повлияли на появление англоязычной линейки?*

С. К.: Нет. Планы по ORIGINALS существуют еще с августа 1999 года, осуществление подобного проекта изначально было обречено растянуться на несколько месяцев... Но Дима сделал не менее важную вещь — он доказал важность правильного позиционирования и стиля перевода, приоритет качества локализации над скоростью или количеством выпущенных проектов. Благодаря его работе и идеям «1С» этот проект впервые на европейском рынке показал существование отдельной ниши для director's cuts (это приблизительно переводится как «авторская версия». — *Прим. авт.*) самых хитовых проектов — насколько я знаю, за пределами Японии это первый игровой проект такого рода.

***MG:** А почему для первой попытки были выбраны именно перечисленные игры?*

С. К.: Очень много причин, часть из них строго субъективны... важна сила проектов — G-17 и Septerra Core идут как локомотивы линии, поскольку это известные и качественные игры. В первую очередь важны характер игры и ее привязанность к языку. Например, Septerra Core — проект, который на русском я представляю с большим трудом, грамотный перевод на русский (а скорее, адаптация всего проекта) потребовал бы гигантских усилий. Total Soccer 2000 — эксперимент другого рода, футбол к языку практически не привязан, и здесь локализация вряд ли даст какие-то дополнительные преимущества.





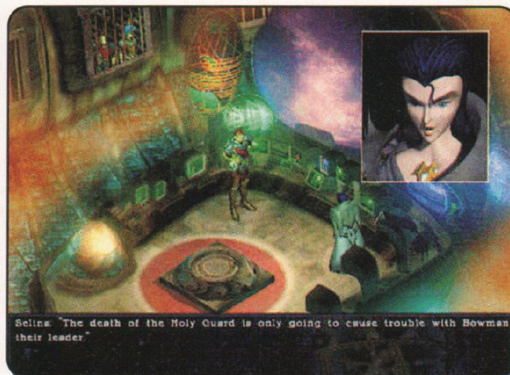
Вот она, знаменитая «горькая тройка»: «Горький-17», «Горький-18» и Gorky-17.

***MG:** Уверен, это лишь только начало большого пути. По какому принципу предполагается выбирать проекты для издания в России впоследствии?*

С. К.: По длинному списку принципов :). Интересность для российской публики, степень привязанности к языку, возможность одновременного выхода с европейскими версиями и т. д. Издавать английские версии вообще достаточно сложно из-за возможной проблемы экспорта в соседние с Россией страны, так что каким-то одним принципом здесь не обойтись.

***MG:** Будут ли издаваться в jewel-упаковке более известные игры?*





А вот эти персонажи никогда не говорили по-русски, если не учитывать пиратских переделок.

С. К.: Я думаю, что G-17 и SC и так достаточно известны :). Если серьезно, то уже осенью мы постараемся принести на рынок достаточно серьезные и известные проекты.

MG: *Даже дух захватывает от открывающихся перспектив! Но я чувствую, путь к звездам будет тернист и долог. Какие проблемы существуют в вашей трудной, но очень нужной работе?*

С. К.: Корпоративная политика европейских издательств, не готовых к таким низким ценам...

MG: *Слово «корпоративная» звучит, как автоматная очередь, и мне немного не по себе, а ведь я вижу, это еще не все проблемы?*

С. К.: Точно. К ней еще добавляется возможность реэкспорта наших дисков в Восточную Европу с плачевными для этих рынков последствиями. Негативная реакция западной прессы (почему русские платят за Septerra Core $2, а немцы должны платить $42?). Вопрос минимальной заинтересованности владельцев прав — существует уровень, после которого разработчик готов сделать русскую версию, и, чтобы его достичь, надо быть уверенным в достаточно хороших продажах. Проблем много... правда, нерешаемых пока тоже не видно :).

MG: *Означает ли это, что игры серии Originals будут выходить регулярно? С какой частотой?*

С. К.: Мы попробуем. Это общая политика нашей студии на следующий год, по всем нашим линиям — мы хотим достичь более стабильного графика вроде «еще одна новая игра 15-го числа каждого месяца», посмотрим, что удастся сделать осенью. Для этого нам потребуется расширить студию, чем мы сейчас и активно занимаемся, но расширяться очень трудно, потому что ни в коем случае нельзя снижать качество наших локализаций. Мы не хотим выпускать просто много, мы хотим много и качественно :).
Кстати, поскольку мы предпочитаем проекты, где есть простор для творческой локализации, мы чаще выпускаем стратегии и ролевые игры, так что при выходе чаще чем раз в месяц будем иметь все шансы конкурировать с собственной же линейкой :).

MG: *Будут ли выпускаться вместе с jewel коробочные версии?*

С. К.: Пока нет, но в будущем — обязательно. Однако это будет уже совершенно другая серия, рассчитанная на небольшой сегмент рынка — тот же, на который сейчас рассчитаны наши коробочные версии локализаций. В отличие от других издателей, начиная с «Горького-17», мы делаем в коробках исключительно подарочные издания — с футболкой, постером, другими бонусами, потому что, по нашему мнению, время необоснованно дорогих коробочных версий уже ушло. Если игрок платит $20 за игру, то помимо подробного описания он должен получать еще целую кучу приятных дополнений.

Мы делаем в коробках исключительно подарочные издания — с футболкой, постером, другими бонусами.

MG: *Но какой промежуток времени будет разделять выпуск игры на Западе и в России?*

С. К.: Сильно зависит от игры. Бывает, что мы выпускаем раньше («Горький-17»), бывает — значительно позже («Ярость»). В той части, которая от нас зависит, мы прикладываем максимум усилий, чтобы выйти первыми. С ORIGINALS же проблем должно быть меньше, так что я бы рассчитывал на одновременный выход европейской и русской версий.

MG: *Это даже лучше, чем кино! Ведь фильмы приходят в Россию с большим опозданием. Однако игры выходят в разное время в США и Европе, какие версии вы будете издавать — вышедшие раньше?*

С. К.: Наиболее интересные. Например, для SC это американская версия, для G-17 — английская. Все зависит от проекта. Иногда европейское отделение западного издателя сильно портит проект или просто его затягивает, иногда, наоборот, проще договориться со своими европейцами, потому что они лучше представляют необходимость одновременного выхода по всем территориям.

Другой всеславовский скриншот демонстрирует отличный пользовательский интерфейс, дает примерное представление о сражениях в игре и, конечно же, показывает превосходную графику.





Скриншот из «Всеслава Чародея». Даже по одной этой картинке видно, насколько грандиозен проект: в созданном мире люди не только живут, но и действительно работают; собаки бегают по своим собачьим делам, а куры и цыплята клюют щедро насыпанное птичницей зерно.



Картинка (нет, картина!), относящаяся к одному из последних проектов студии Snowball — локализации игры Two Worlds.

MG: В каком виде будет поставляться документация (HTML, txt, DOC, HLP или другое)?

C. K.: Ни ORIGINALS, ни ИГРУШКИ не содержат на диске документации, о чем мы специально пишем на обложке, и пишем большими красными буквами :). В соответствии с нашей издательской политикой подробная документация поставляется только с коробочными изданиями, дешевые же версии вынуждены обходиться без них или брать информацию с нашего сайта. И это не только наша позиция, это обязательное условие, которое ставят западные издатели.

MG: Очень надеюсь, что на сайте документация будет. Все-таки часто случается, что игре явно не хватает определенной подсказки, например списка клавиш. Недавно я проходил «Огнем и Мечом» и был рад, что вы такой список выложили. Буду считать это хорошим знаком на будущее.

C. K.: Начиная с апреля, Snowball Interactive изменяет издательский лейбл, под которым мы выпускаем локализации, — вместо Snowball Productions это будет snowball.ru(tm), что отражает наш акцент на сайте как центральном источнике информации по нашим игровым проектам.
С прошлого года мы делаем отдельный сайт по каждой выходящей игре, отдельный форум для игроков, выкладываем системные требования, скрины, описания персонажей, демоверсии, ролики, списки клавиш и т. д. — на наш взгляд, это дает больше информации игрокам, которые еще не решили, стоит ли покупать очередной наш проект, перемещает вопрос из области «Купи слона!» на основе рекламы в область «нравится — не нравится» на основе их собственного мнения.
Мы считаем, что это очень важно — то, что игрок сам может спокойно почитать про игру, просмотреть материалы, сходить по ссылкам на журналы и игровые сайты и почитать их мнение и уже только после этого принимать решение о покупке.

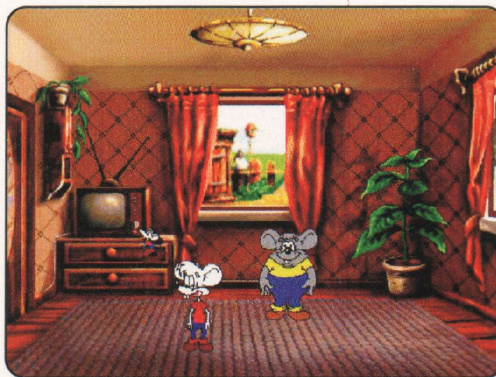
MG: Поговорим о перспективах проекта. Останется ли он экспериментом или кардинально изменит картину на российском рынке игрового ПО? (Мою утопическую идею «Легальный рынок за три года», я думаю, уловить было несложно.)

C. K.: Я не думаю, что мы что-то кардинально изменим на фоне таких монстров уличных каналов, как 7Wolf или Fargus, сейчас наша основная задача с ORIGINALS — начать постепенное движение к лицензионному рынку английских версий.
Легальный рынок строится кирпичик за кирпичиком, это медленный, но постоянный процесс, и мнение игроков здесь играет ключевую роль. Приведу простой пример: после успеха русского «Горького-17» у наших немецких партнеров не осталось никаких сомнений в том, что в России надо обязательно работать и при этом издавать дешево и вовремя. Буквально на днях был объявлен следующий проект той же студии, Two Worlds (русской название — «Война Миров»), и после успеха «Горького-17» разработчики с первого же дня поставили в план одновременный выход русской версии — в обход многих других языков и исключительно потому, что команда знает, что ее игры в России ждут и при этом покупают пусть дешевые, но всегда лицензионные копии.
Я не хочу противопоставлять ORIGINALS или ИГРУШКИ пиратским производителям — ведь, как крупнейшие уличные распространители, они только заинтересованы в повышении наших продаж, и, если через год-два 30 или 40% от их объема продаж будут составлять лицензионные версии качественных локализаций или просто лицензионные английские версии, от этого выиграют и они сами, и разработчики, и издатели, и в первую очередь игроки.
Помните, что, делая выбор между пиратской и лицензионной версиями, продающимися в киосках по одинаковой цене, вы всегда голосуете своим рублем за то или иное направление развития нашего рынка, и самая большая сила, способная повлиять на его развитие, — это вы сами.

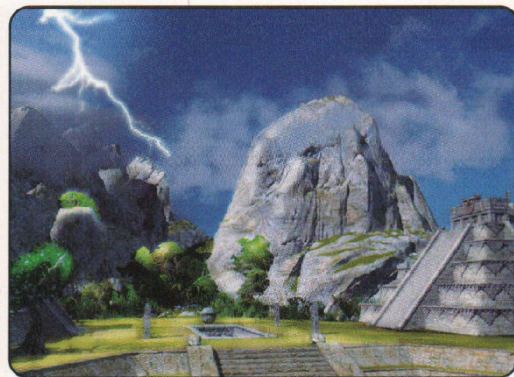
MG: Последний и, наверное, самый задаваемый вопрос: как поживает «Всеслав»? Он, кстати, вполне может быть включен в серию ORIGINALS, потому как такой оригинальной игры российские геймеры еще не знали: столько лет в разработке!

C. K.: Со «Всеславом» полный порядок! Работы ведутся усиленными темпами, и уже на майской выставке Electronic Entertainment Expo (E3) должен быть объявлен издатель игры на Западе. К сожалению, русскоязычная версия выйдет позже всех иностранных, но зато это будет совсем другая игра. Было решено не делать прямой перевод, чтобы не попадать в ту же ситуацию, в которой в свое время оказались английские «Вангеры».

Я не думаю, что мы что-то кардинально изменим на фоне таких монстров уличных каналов, как 7Wolf или Fargus.



А вот и совсем знакомые личности. Этих мышей знает каждый игрок и с удовольствием погоняет их по даче кота Леопольда из одноименной игры.



Атлантида 2, — наверное, самая красивая игра, вошедшая в комплект «Лучших Игр 2000». Впрочем, игра вполне может претендовать и на звание лучшего квеста 1999 года.

MG: Ну что ж... Хотя бы можно быть уверенным, что «Всеслав« появится. Думаю, об этой игре наш журнал напишет еще не раз. Спасибо, что уделили нам время! И ждем от Snowball хороших новостей и новых оригинальных идей. MG



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

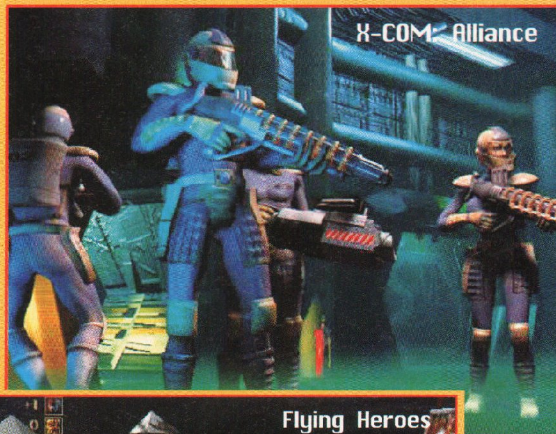
Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Полковник мчался по пляжу со страшной скоростью. Сзади надвигалась Волна. Волна была огромна и угрожала накатить и накрыть все медным тазом. Этот самый медный таз висел непосредственно на гребне Волны. Из таза торчали чьи-то волосатые ноги с татуировкой, изображающей якорь — вестимо, кого-то уже успешно накрыли.

Но не таков Полковник. Воспитанный в суровых условиях всех типов экономик, политических систем и армейских доктрин он пусть и не много чему научился, но освоил главное искусство — искусство быстро бегать. Можно даже сказать, гнать. Вот и сейчас гнал он, прямо скажем, что есть мочи, могучими прыжками повергая в состояние удивленного исступления случайных свидетелей, которых, правда, было немного. Вернее, совсем не было — все смылись еще раньше. Предыдущей Волной.

А те, кто могли бы стать случайными свидетелями, ими не становились, потому что они со страшной скоростью бежали впереди Полковника, и оборачиваться им было некогда. Это, конечно, были всяческие разработчики. От страха из них на ходу периодически вываливался Продукт. Полковник мастерски этот Продукт собирал, как бонусы, благодаря чему мог бежать все быстрее, удаляясь от Волны и приближаясь к разработчикам.

Надо сказать, что в итоге Полковник героически добежал до цели — Пункта Сдачи Продукта, и Волна была уже не в состоянии накрыть его своим тазом. Она понеслась дальше, погоняя прочих нерадивых Сотрудников. А Полковник, тяжело дыша, присел рядом с Пунктом Сдачи на скамеечку и закурил трубку. Долго расслабляться он не мог. На горизонте уже отчетливо вырисовывался силуэт следующей Волны, от которой снова предстоит бежать к следующему Пункту...


X-COM: Alliance


Flying Heroes

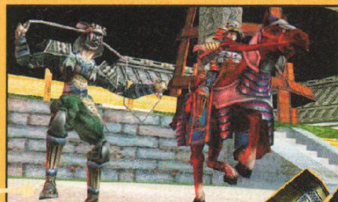

Stunt GP

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Summoner

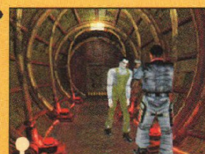
Замахиваться на очередную революцию в мире RPG разработчики не собирались. Их задача — создать полностью трехмерный игровой мир, до сих пор никем в этом жанре не реализованный, и навернуть неслабый сюжет.



Simon the Sorcerer 3D

... Мы любим старые добрые двухмерные квесты не за продвинутые 3D-технологии, а за оригинальность и неподражаемый юмор. И эта любовь естественно переходит и на их трехмерное потомство...





Arcanum

Вам никогда не казалось странным, что все фэнтезийные миры застыли в своем развитии где-то в Средневековье? Идея технического прогресса отсутствует начисто. В Troika Games решили исправить эту вопиющую несправедливость.





Martian Gothic

О будущей игре Джим Роуз, один из участников проекта, выразился лаконично: «Space Quest встречает Resident Evil». Судя по скриншотам, знаменитая сьерровская серия действительно оказала сильное влияние на создателей марсианской готики.

Дирижабль, сбитый файерболом

Arcanum Of Steamworks and Magic Obscura

Несмотря на русское наименование, Troika Games — команда калифорнийская. Arcanum — их первый релиз, но нельзя сказать, что Tim Cain, Leonard Boyarsky и Jason Anderson — новички в индустрии. Именно эти люди сделали Fallout. Для любителя ролевых игр такой рекомендации более чем достаточно. В 1998 году Тим, Леонард и Джейсон покинули Interplay и основали собственную компанию. Результаты их двухлетнего труда мы увидим осенью, но уже сейчас можно с уверенностью говорить, что Arcanum — реальный претендент на звание RPG года.

Юрий Салтыков

Вам никогда не казалось странным, что все фэнтезийные миры застыли в своем развитии где-то в Средневековье? Проносятся века и тысячелетия, а все те же



рыцари во все тех же латах пилят мечами шеи несчастных драконов. Идея технического прогресса отсутствует начисто. Основатели Troika Games решили исправить эту вопиющую несправедливость.

От начала времен добро воевало со злом. Раз за разом доброе добро одерживало верх над злым злом. Многочисленные и весьма амбициозные герои довели поголовье драконов до уровня занесения в Красную книгу вымирающих видов. Великаны-людоеды остались только в виде чучел в музеях. Жить стало легче, жить стало веселей. Освободившееся от борьбы за существование время, стало возможно посвятить искусству, науке и ремеслам. И вот лет 50–80 назад технологическая революция, о необходимости которой так долго говорили боль..., ой, что-то меня не туда понесло. Короче, появились паровозы, по небу полетели первые дирижабли, а вместо лука и стрел все чаще стали использовать револьверы и карабины. Нельзя сказать, что победоносное шествие парового двигателя привело всех в неописуемый восторг. Дварфы вдруг обнаружили, что их кузням все трудней конкурировать с массовым производством механических заводов, по лесам

По лесам эльфов пролегли рельсы, а оркам пришлось подаваться в шахтеры. Вдобавок оказалось, что наука и магия не слишком-то могут мирно уживаться.

Паспорт

Arcanum Of Steamworks and Magic Obscura

Жанр:	RPG
Разработчик:	Troika Games
Издатель:	Sierra On-Line
URL	http://www.troikagames.com
Дата выхода:	осень 2000 г.



Для всяких фокусов со светом в игре могут использоваться 3D-акселераторы, так что заклинания должны выглядеть красиво. А вот наличие на управляющей панели баллонов красного и синего цвета наводит на грустные мысли о диаблоподобности. Очень надеюсь, что сходство на этом и ограничится. Хочется получить настоящий ролевик, а не очередное слабоинтеллектуальное мечемашество.



эльфов пролегли рельсы, а оркам пришлось подаваться в шахтеры. Вдобавок оказалось, что наука и магия не слишком-то могут мирно уживаться. Простенький магический фокус на борту «Цеппелина» вполне мог привести к взрыву летательного аппарата, а мог вдруг и просто не получиться. Таков мир Arcanum, в котором нам предстоит провести долгие часы игрового времени.



Как и большинство ролевиков, Arcanum начинается с генерации персонажа. Можно, конечно, взять одного из двадцати уже прегенеренных героев, но истинные любители жанра отметут эту возможность как недостойную настоящего приключенца. В самом деле, зачем лишать себя пары часов увлекательнейшего времяпрепровождения? А возможностей в индивидуализации своего игрового alter ego нам будет предоставлен воз и маленькая тележка. Для начала надо будет выбрать одну из восьми доступных рас. Каждая из них имеет свои бонусы и пенальти в основных статсах, а также предрасположенность или, наоборот, неспособность к освоению различных знаний и умений. Как обычно, люди в игре — самая средняя раса, не имеющая ни преимуществ, ни противопоказаний. Можно играть эльфом, дварфом, гномом или хафлингом. Кроме того, доступны три расы полукровок — полуэльфы, полуорки и полуогры.



В Arcanum мы будем иметь возможность выбирать себе предысторию или даже редактировать ее отдельные части.

Вслед за расой выбираем пол. Не знаю, будет ли половая принадлежность сказываться на статсах, но на процессе прохождения игры скажется точно. Помнится, еще во втором Fallout дамам были доступны, скажем так, несколько специфичные способы выполнения некоторых квестов. Выбрав расу-пол, мы получаем предысторию своего героя. Она нам расскажет, кто мы и откуда, как прошло наше детство и чего мы добились от жизни к моменту начала игры. Похожая вещь уже давно реализована в ADOM, но в Arcanum мы будем иметь возможность выбирать себе предысторию или даже редактировать ее отдельные части. Дело тут не только в эстетических предпочтениях. Наша предыстория оказывает влияние на характеристики и умения героя. Так, если будет написано, что в детстве вас укусила змея, но вы выжили, то, скорей всего, у вашего героя будет некоторая устойчивость к воздействию ядов. Вы думаете, что с выбором расы, пола и предыстории генерация героя заканчивается? Ха, тут-то она только и начинается.

К этому моменту мы будем иметь некую болванку героя, соответствующую нашему выбору, и некоторое количество character points, которые можем распределить произвольно, подняв какие-либо базовые характеристики, возможности или навыки. Можно будет и уменьшить какие-то статсы или скиллы, чтобы поднять другие. Стоит отметить, что и базовые характеристики, и умения со способностями начисляются из общего пула charpoints. Так что выбор игроку предстоит сложный, а от него зависит все дальнейшее ваше игровое житье. Целью разработчиков было создать такой мир, в котором два разных героя принципиально не могли бы пройти игру одним и тем же способом.

Базовых характеристик всего восемь. Их соотношение дает нам два основных показателя — Health и Fatigue. Первая — привычные всем хитпойнты, а вот вторая несколько интереснее. Это показатель вашей выносливости, и потребуется она не только для долговременных физических усилий, но и для сотворения заклятий. Понятие маны в игре отсутствует, маги за свою работу расплачиваются





Выставка оружия и доспехов. Красиво и стильно. Странновато смотрится соседство револьверов и лат, но уж таков игровой мир.

собственной усталостью. Базовые характеристики делятся на физические и ментальные. К физическим относятся Strength, Dexterity, Constitution и Beauty. Strength показывает, сколько хабара герой сможет таскать с собой и с какой силой будет махать ручным оружием. Dexterity служит показателем скорости передвижения и ловкости героя. Constitution отвечает за устойчивость его к ядам, неблагоприятной погоде и прочим тяготам геройской жизни. Beauty отражает то, как будут реагировать на нашего героя окружающие до того, как вступят в беседу. Так что если вы сгенеритесь «на лицо ужасные», то есть шанс, что никто так и не узнает, что вы «добрые внутри», потому как потенциальные собеседники просто разбегутся после первого же взгляда на вашу страшную морду. Странно, но ничего не говорится о модификаторах к этому показателю при общении с представителями разных рас. Похоже, что Beauty будет одна на всех, хотя я лично сильно сомневаюсь, что у орков и эльфов одинаковые представления о прекрасном и ужасном.

К ментальным статсам относятся Intelligence, Willpower, Perception и Charisma. Intelligence показывает, насколько далеко персонаж сможет продвинуться в изучении магии и технологических навыков. Willpower пригодится при разговорах. Не только вы будете пытаться получить от NPC то, что вам нужно, но и они от вас. Кроме того, показатель силы воли весьма пригодится при овладении знаниями некоторых магических школ. От Perception зависят шансы героя заметить ловушку или клочок бумаги с важной информацией, валяющийся под ногами. Charisma нужна для более эффективных разговоров и получения спутников.

От базовых характеристик перейдем к скиллам. Всего доступно 16 различных навыков, разбитых на четыре категории. К группе боевых умений относятся Melee (бой с применением ручного оружия), Throwing (оружие метательное — копья, дротики, пращи), Bow (луки, они луки и есть) и Dodge (умение уворачиваться, избегать удара). Следующую группу составляют воровские навыки. В этой почетной профессии нам доступны следующие дисциплины: Pick Pocket (хороший карманник нигде не пропадет), Find Traps (и ловушку заранее заметит), Silent Move (а двигается тише кошки) и, наконец, умение прятать что-то от чужих глаз — Conceal («Тиха украинская ночь, но сало надо перепрятать»). К социальным скиллам относятся Healing (лечение), Gambling — набор умений профессионального шулера, что не можем купить или украсть, то выиграем, Haggle — умение торговаться. В этой же группе находится и ценнейшее умение разговорить даже несклонного к этому NPC — Persuasion.



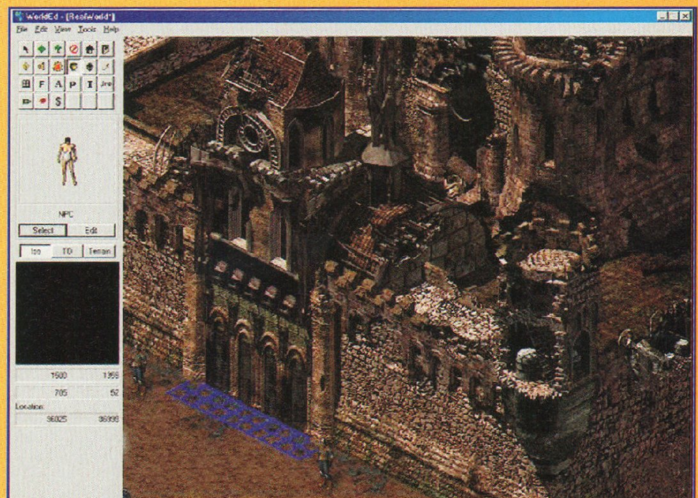


Основной игровой интригой в Arcanum является противостояние магии и технологии. Поэтому магические и технические умения проработаны с особой тщательностью.



Несколько особняком стоят технологические навыки. Подробней о них чуть позже, а пока отмечу лишь, что нам предстоит совершенствоваться в следующих областях: Firearms (огнестрельное оружие), Repair (навыки слесаря-ремонтника всего и вся), Lockpick (вскрывание замков) и Arm/Disarm Trap (саперные работы). Деления на классы в Arcanum нет, так что вам решать, что ваш герой должен уметь, а уж потом на основе этого строить свою линию поведения в игре.

Уровень освоения каждого из скиллов отображается числом от 0 до 20. Кроме этого в каждой из изучаемых областей можно быть профаном, начинающим, экспертом или мастером. Лучше всего рассмотреть эту систему на конкретном примере. Торговать придется любому герою, вот торговлей и займемся. Пока вы не прошли какой-либо специальной подготовки, каждое дополнительное очко в Haggling принесет только небольшую скидку на покупаемые вещи и надбавку на продаваемые. Уровня новичка достичь не сложно, достаточно прочитать соответствующий учебник или просто подробно поговорить со знающим NPC. Но и бонусов особых базовые знания вам тоже не принесут, просто следующие



А так будет выглядеть редактор уровней. К сожалению, своих элементов мы поместить в игру не сможем. Но разработчики предоставили весьма обширный набор уже готовых. А размещаться все на карте будет несколькими мышиными кликами. Удобно.



уровни в умении торговаться достанутся чуть с меньшим трудом. Когда вы наберете в умении торговаться 10 очков, будет самое время задуматься о получении степени эксперта. Для этого придется найти учителя. Знаниями он с вами поделится не за красивые глаза, а за деньги (иногда за выполнение небольшого квеста). Заделавшись экспертом, вы будете способны впарить ржавый меч продавцу в магазине кожаных доспехов.



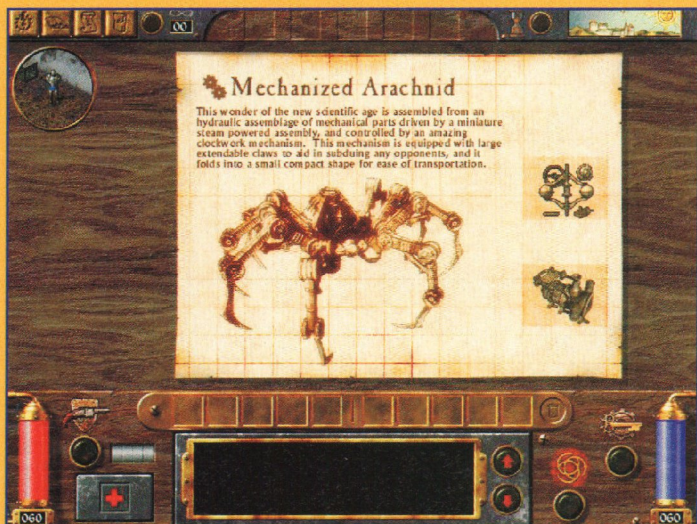


По достижении пятнадцатиочкового рубежа можно становиться мастером. Для этого опять же придется найти наставника. Но такие учителя — большая редкость. Один-два на каждый изучаемый навык. Расположение такого гуру можно будет получить только после выполнения серьезного квеста. Но, став мастером торговли, вы сможете убедить самого жадного дварфа продать вам по дешевке семейную реликвию — любимый боевой топор прапрапрадедушки. Каждый навык соотнесен с одной или несколькими базовыми характеристиками. От них зависят начальное и максимально достижимое значение овладения скиллами. Если у вас Ловкость — 14, то с самого начала в Dodge вы будете иметь 7, но выше 14 вам не подняться.

Основной игровой интригой в Arcanum является противостояние магии и технологии. Поэтому магические и технические умения проработаны с особой тщательностью. Каждый из технологических навыков складывается из восьми отдельных дисциплин. К примеру, в Firearms входят следующие науки: кузнечное дело, механика, оружейное дело, электричество, анатомия, терапия, химия и знание взрывчатых веществ. Каждая из этих дисциплин имеет семь уровней освоения. На начальных уровнях эти знания позволят игроку использовать простейшее огнестрельное оружие.

Продвинутый в Firearms герой будет способен не только использовать, но и создавать новые, более совершенные образцы вооружения и боеприпасов. Да и стрелять он будет белке в глаз, чтоб шкурку не попортить. Магия в игре весьма разнообразна. Всего существует 16 школ магии: Conveyance, Divination, Earth, Air, Fire, Water, Force, Meta, Morphing, Nature, Necromantic Good, Necromantic Evil, Phantasm, Summoning, Temporal. Каждая из школ обладает пятью заклинаниями, которые тоже имеют разные уровни освоения. Разработчики обещают, что с ростом уровня заклинаний будет меняться не только их эффективность, но даже их отображение игровым движком. Уже на стадии генерации персонажа мы сможем накинуть некоторое количество очков на технические и магические скиллы. Причем можно идти любым путем — магическим, технологическим или попытаться смешивать оба. Движок игры будет подстраиваться к герою. Если ваш персонаж — крутой стрелок, то NPC-маг в бою против вас будет иметь дополнительный шанс обломаться

Движок игры будет подстраиваться к герою. Если ваш персонаж — крутой стрелок, то NPC-маг в бою против вас будет иметь дополнительный шанс обломаться.


Mechanized Arachnid

This wonder of the new scientific age is assembled from an hydraulic assemblage of mechanical parts driven by a miniature steam powered assembly, and controlled by an amazing clockwork mechanism. This mechanism is equipped with large extendable claws to aid in subduing any opponents, and it folds into a small compact shape for ease of transportation.

Продвинутые в механике герои смогут не только пользоваться благами технического прогресса, но и создавать новые. Например, вот таких вот паровых роботов. Робота потом можно продать, а можно и использовать для охраны собственной персоны.

с произнесением заклинаний. Если же вы — маг, то у врагов-стрелков осечки будут случаться несколько чаще обычного. Если вы не знаете, каким путем пойти в игре, то можете при генерации вообще не начислять пойнтов на магию и науку, а загнать все в базовые статсы. Все необходимые знания и умения можно будет получить и по ходу игры, только это займет у вас больше времени.

Про сюжет хитрые разработчики ничего толком не рассказывают. Известна лишь завязка истории. Ваш герой находится в отпуске и случайно становится свидетелем убийства.

Arcanum обещает быть игрой стильной. В качестве стилевого образца взята Англия времен самого начала XX века.

Жертва перед смертью успевает передать вам некий предмет и просит отнести его кому-то. Все, дальнейший ход событий всецело в ваших руках. Вы можете тут же кинуться исполнять странную предсмертную просьбу, а можете заняться и своими делами. Но от ваших действий зависят судьбы целого мира (в ролевых играх по-другому и не бывает).
В перемещении по игровому миру вас никто не ограничивает. Временных ограничений тоже нет. Палкой по сюжетной линии вас никто не гонит. Но, чтобы понять, какую же историю хотели авторы нам поведать, по основным квестам идти рано или поздно придется. Всего таких квестов 15, еще около сотни заданий второстепенных и для прохождения игры не обязательных. Все полученные квесты заносятся в дневник, пройденные отмечаются цветом, а те задания, выполнение которых стало по каким-либо причинам невозможно, перечеркиваются. Всего на полное прохождение потребуется около ста часов игрового времени.

Графический движок сделан в привычной нам по Fallout 2D-изометрии. Но в соответствии с велениями времени отрисовано все будет в 16-битном цвете и с разрешением 800x600. Найдут применение и 3D-акселераторы. Их мощности будут задействованы для отображения различных цветовых и световых эффектов. А, кроме того, Arcanum обещает быть игрой стильной. Все помнят, как мастерски был стилизован Fallout под послевоенную Америку. На этот раз в качестве стилевого образца взята Англия времен самого начала XX века. К этому вопросу разработчики подошли со всей серьезностью и специально перерыли кучу литературы, газет и каталогов того времени. Скорость игры можно настроить самостоятельно в диапазоне от полного real-time до совершенной походовости. Причем режимы могут легко переключаться даже посреди сражения. Так что теперь можно будет вести бой в режиме, основанном на action point, как в Fallout, а при необходимости срочно свалить с карты в кусты, переключиться на режим реального времени.

Arcanum — игра в первую очередь однопользовательская. Но полный отказ от сетевой поддержки выглядел бы несовременно. Поэтому будет добавлена и возможность игры по сети. Разработчики решили не делать коллективного прохождения игры, как в Baldur's Gate. Для сетевой игры будут предназначены специальные небольшие карты, на которых компания из нескольких игроков будет совместно выполнять специально созданные квесты. Замечательно, что в игру обещают включить редактор для создания таких карт. Желающие смогут сами разместить здания и сооружения, расставить NPC, прописать им модель поведения и дерево диалогов. Но основным в сетевой игре будет боевка, так что это больше всего будет напоминать сетевую игру в «Аллодов».

А еще меня очень порадовала возможность сохранить героя, чтобы затем перенести его в другие игры. Да, именно так, игра еще не вышла, а разработчики уже думают о ее продолжении. Так что еще неизвестно, когда мы дождемся Fallout 3 (если он вообще будет), а игру со схожими и даже еще большими возможностями мы получим уже к осени. Если повезет и все получится, то появится новая хитовая серия ролевиков. Мы сможем говорить уже не об отдельной игре, а о целом игровом мире, имя которому — Arcanum. MG







Приармориться покрасивше и вооружиться покруче — любимое занятие любого приключенца. Так будет выглядеть соответствующий экран в Arcanum.



Война превратила обезьян в... собак

Dogs of War

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Непонятно, чем руководствовались разработчики игры Dogs of War, когда изменили ее название с гораздо более интригующего WarMonkeys на абсолютно избитое и ничем не примечательное. Но дело сделано, теперь новая полностью трехмерная стратегия реального времени носит до ужаса скучное название «Псы Войны», хотя изнутри осталась абсолютно той же, что и раньше, и даже некоторая особенность в поведении пехотинцев — их обезьянья походка — все так же напоминает об истинном происхождении игры.

Паспорт

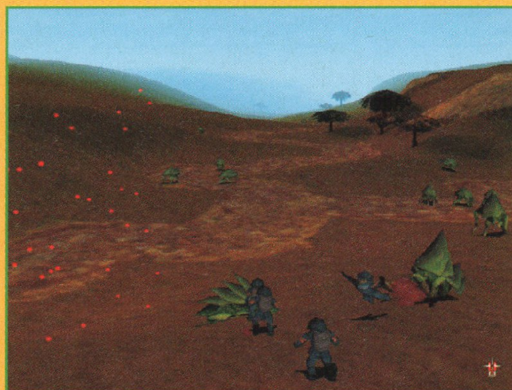
Dogs of War

Жанр:	RTS
Разработчик:	Silicon Dreams
Издатель:	Talonsoft

 www.sdreams.co.uk/warmonkeys

Дата выхода: июль 2000 г.

По специфике своих авторских обязанностей я познакомился с еще несколькими готовящимися к выходу играми того же жанра и, наверное, с сожалением вынужден констатировать: нас ждет очередная волна клонов. Какой игры изначально — сказать не могу, но что на свет появится несколько практически одинаковых по своим графическим характеристикам, принципам построения движка и особенностям геймплея проектов, могу утверждать с уверенностью.



Подлая засада Mantai в скрытой для артиллерии низине между двух холмов. Челюсти насекомых легко прокусывают твердую броню пехотинцев и не оставляют им никакой надежды на спасение.



Плотина подвергается массированной атаке при поддержке вертолетной группы. У обороняющихся мало шансов сдержать натиск врага.

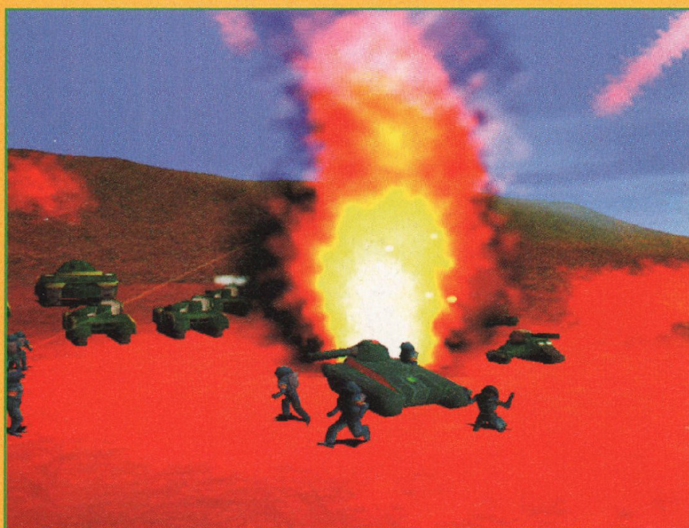
Думаю, вы и сами заметите схожие с другими RTS (мало того, вообще с компьютерными играми и даже фильмами!) моменты, когда я расскажу о Dogs of War подробнее.

Сюжет, как обычно, незатейлив: на далекой планете Примус-4 жили-были колонисты. Они добывали ценнейший минерал под названием SL-18, который обладал великолепными свойствами, чем вызвал сильную потребность в нем у армейских структур. Кроме того, в разведанной части вселенной он был обнаружен только на Примусе-4, и это послужило одной из причин разразившейся вскоре войны.

Колонисты существовали в ужасных условиях. Земля использовала их практически как рабов, значительно ограничив и гражданские права, и материальное обеспечение. Впрочем, скудные финансовые ресурсы не помешали примусовцам после объявления собственной независимости нанять для защиты планеты военизированную группу (видимо, просто банду) Dogs of War.

Вам предстоит выбрать, чью сторону принять, и, пройдя все уровни кампании, вычистить врагов с лица планеты.

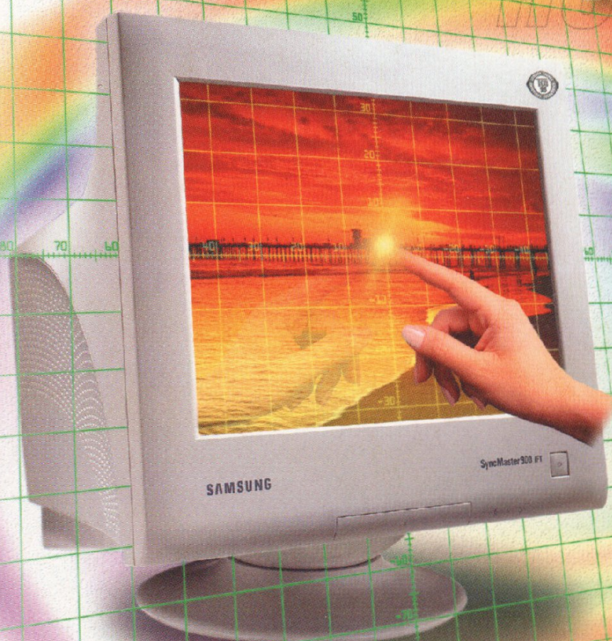
Но, как известно, две стороны хорошо, а три — лучше. Поэтому на сцену выползли и третьи участники конфликта. Как в свое время случилось с открытием (читай «завоеванием») Америки, Примус-4 отнюдь не был необитаемым, когда на его поверхность ступил первый



Даже на неподвижной картинке заметно, как смешно передвигаются пехотинцы в своих тяжелых боевых костюмах.

SAMSUNG
ELECTRONICS

SyncMaster мониторы номер 1 в мире!




Эргономичный дизайн

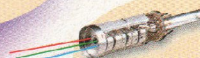

Оптимизированная форма внутренней поверхности экрана ЭЛТ


Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм



Антистатическое и антибликовое покрытие


Выдвигаемая панель настройки


Новая электронно-лучевая пушка

	 SYNCMASTER 900 IFT	 SYNCMASTER 700 IFT
ЭЛТ	19", DynaFlat	17", DynaFlat
ВЕЛИЧИНА ЗЕРНА	0,20 мм (горизонт.)	0,20 мм (горизонт.)
ЧАСТОТА ПО ВЕРТИКАЛИ	50~160 Гц	50~160 Гц
ЧАСТОТА ПО ГОРИЗОНТАЛИ	30~96 кГц	30~96 кГц
РАЗРЕШЕНИЕ (РЕКОМЕНД.)	1280x1024/85 Гц	1280x1024/85 Гц
(МАКС.)	1600x1200/76 Гц	1600x1200/76 Гц
ПОЛОСА ПРОПУСКАНИЯ	205 МГц	205 МГц
ГАРАНТИЯ	3 года	3 года

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Предлагаем на Ваш выбор серии компьютеров:

Серия Bolero — выбор профессионалов!

Серия высокопроизводительных компьютеров для решения сложных задач: проектирования, дизайна и инженерных расчетов. Идеально подходит для обработки мощных потоков мультимедиа – игры, анимация и Internet.

Серия Maestro — мечта «геймера»

Эти модели содержат в себе все новинки домашнего мультимедиа, а поддержка 3Dfx позволит ощутить Вам все прелести современных игр и обучающих программ. Приобретение такого компьютера доставит радость всем членам Вашей семьи и вызовет зависть у Ваших соседей!

Серия Solo — все для дома

В сочетании с процессором Celeron® корпорации Intel®, графический адаптер на базе чипа Intel740™ обеспечивает непревзойденное качество отображения 3-х мерной графики, а также – полноэкранного видео.

Серия Jazz — «антикризисный набор»

Данные модели позволят Вам решать массу бытовых задач, бухгалтерия, обучающие программы и подобные. Идеальное сочетание цены и возможностей – это разумная экономия Ваших средств!

WWW.LADOGA.NET

Санкт-Петербург., 2-ая Красноармейская, д.3
телефоны: 316-6528, 325-8202, 316-4957

Время работы: 10:00 до 20:00 без обеда,
Выходной — Воскресенье

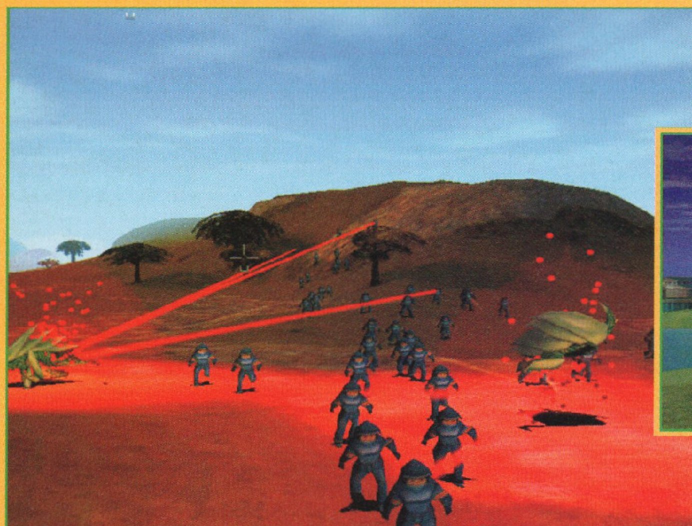
Посетите наш компьютерный клуб, расположенный по адресу:



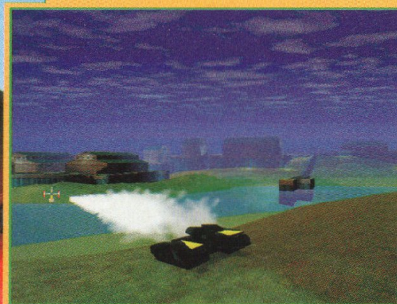
2-ая Красноармейская, д.2

ЛАДОГА
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДОМ





Нескончаемый поток Псов Войны сметает всех мантайских солдат, безуспешно пытающихся сопротивляться.



человек. Здесь в мире и гармонии проживали разумные насекомые Mantai. Ранее потерпев поражение, теперь они вовремя сориентировались и начали свою борьбу за освобождение планеты от терранских оккупантов.

Перед игроком возникает классический RTS-треугольник: Imperial Order — представители Имперского центра, стремящиеся восстановить закон и порядок (не могу удержаться от ехидной ухмылки: эти «закон и порядок во всей галактике» ну очень напоминают другую Империю), Dogs of War — банда наемников, как обычно оказавшихся защитниками свободы и демократии, и Mantai, единственная раса, имеющая законные претензии на Примус-4. Вам предстоит выбрать, чью сторону принять, и, пройдя все уровни кампании, вычистить врагов с лица планеты.

Все расы уникальны. Между юнитами каждой из них нет прямого соответствия. Земля предпочитает использовать современные технологии, сложные и чрезвычайно смертоносные устройства, но при этом в малых количествах. Псы Войны наоборот стремятся подавить противника своей ужасающей многочисленностью. Mantai полагаются на превосходство в ближнем бою, а вооружение у них — собственные тела. Точнее, челюсти, лапы и некие пока неизвестные, но вызывающие определенные подозрения насчет их природы, дальнобойные пушки.



На огромном поле боя, чьи размеры по прикидкам составляют около 25 км², могут встретиться до двухсот боевых единиц.

Всего у каждой расы предполагается до 35 юнитов различных классов. Среди них есть пехотинцы в тяжелых боевых костюмах, мощные танки, ракетные установки и вертолеты. Естественно, у насекомых своя, особая классификация, сильно отличающаяся от набора боевой техники землян.

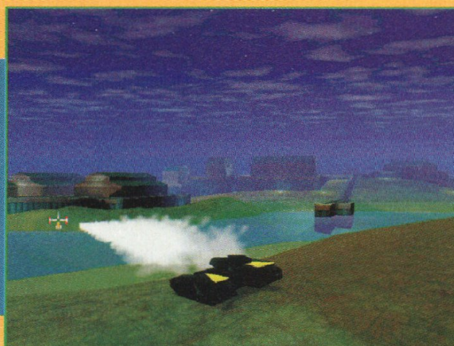
На огромном поле боя, чьи размеры по прикидкам составляют около 25 км², могут встретиться до двухсот боевых единиц. Это означает, что битвы будут весьма масштабными. Хотя, с другой стороны, это может привести к полнейшей неразберихе и не поддающейся контролю месиловке. Впрочем, кое-кому, а может, и большинству, именно она и понравится.

Из миссии в миссию игрок переносит свои отряды, а на заработанные за победу поинты может их доукомплектовывать или набирать новые войска. Сами солдаты также постепенно набираются опыта и становятся более выносливыми и опасными для врагов.

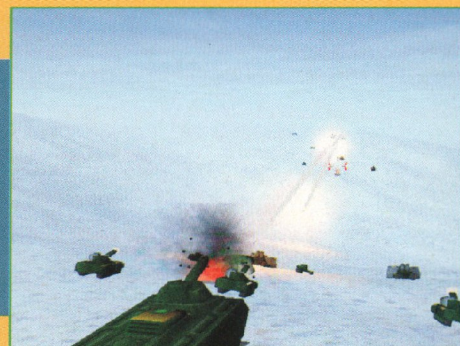
Трехмерная графика игры, с одной стороны, вносит много приятных особенностей вроде легкого масштабирования, изменения угла обзора, множества великолепных эффектов, реализуемых через 3D-акселератор, а с другой — добавляет и специфические недостатки: слабую детализацию юнитов, высокие требования к компьютеру игрока и не всегда удобное управление своими войсками. Однако об этом можно



Небольшой отряд наемников напал на зазевавшихся Mantai и безжалостно поджаривает их своими лазерами — наверное, проголодались.



Относительно тихая ночная операция. Враг уничтожается на максимальном расстоянии и без особого риска для своих бойцов.



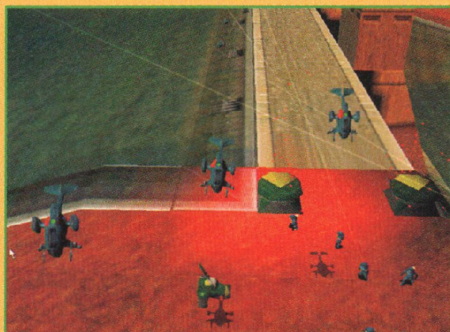
Широкомасштабное наступление наших сил в холодных северных просторах Примуса-4. Ошеломленный враг отступает, расстреливаемый нашими орудиями.

будет объективно говорить лишь после выхода игры, а вот про ее красоты уже сейчас можно спеть хвалебную песню.

Если верить скриншотам, игра получается очень яркая. Взрывы, дым, огонь и выстрелы в сочетании с разнообразными ландшафтами устраивают настоящий праздник цвета. Кстати, о ландшафтах: боевые действия происходят на различных территориях, среди которых, помимо достаточно известных и часто встречающихся заснеженных равнин, жарких пустынь и скалистых плато, имеются и городские кварталы, в которых сражения весьма сильно отличаются от столкновений на открытом пространстве.

Кроме того, есть у движка еще пара интересных особенностей: во-первых, на все происходящее можно смотреть глазами любого выбранного юнита, причем получив над ним полный контроль, а во-вторых, для анимации пехоты использовалась технология motion capture, что сделало их движения более плавными и естественными, если так вообще можно сказать про характер их перемещения. Вот только вряд ли это будет видно при самом выгодном для игры положении камеры, то есть дающем максимальную информацию о ситуации в игре, хотя при нужном приближении удастся разглядеть все мелкие детали.

Из миссии в миссию игрок переносит свои отряды, а на заработанные за победу поинты может их доукомплектовывать или набирать новые войска.



Непременный атрибут RTS — многопользовательский режим — представлен набором нескольких карт, разработанных для игры вплоть до восьми человек, и, как обычно, несколько вариантов соединения компьютеров.



Красивый взрыв, не несущий ничего хорошего. Есть вероятность, что детонируют боеприпасы соседних танков, и тогда хана всей группе.

Я не стал упоминать каждый раз название той игры, в которой уже встречалась какая-то особенность из Dogs of War, хотя наверняка многие узнали и Dune 2, и C&C, и Starcraft, и Dungeon Keeper. Это вроде бы плохо характеризует фантазию разработчиков, но также может свидетельствовать об их искреннем желании воплотить в своем детище все самое лучшее. И вот с таким смешанным чувством я позволю себе оставить вас ждать июля, чтобы самим во всем разобраться и оценить игру должным образом. MG

Радиобуйство

Stunt GP

Добрый Грузин

Экологи бьют в тамтамы. Миллионы машин, словно тараканы, разбегаются по нашим городам, превращая воздух в чудовищную смесь, содержащую в себе чуть ли не всю таблицу Менделеева. Тяжело не только людям, но и обитателям компьютерных игр. Думаете, несчастным не приходится вдыхать гарь машин, проносящихся мимо? Настало время позаботиться и о них. «Никаких двигателей внутреннего сгорания! Да здравствуют и не кончаются батарейки!» — такое решение приняли создатели новой игры SGP, ради облегчения дыхания пленникам винчестера.

В Stunt GP налицо забота разработчиков не только о природной экологии, но и о душевной «экологии» играющих. Ребята из Team 17 из кожи вон лезут, лишь бы не задеть чем-нибудь разухабисто хрупкую детскую психику. И выход был найден: вместо жутких монстромобилей с пилотами-камикадзе внутри перед нами шустренькие радиоуправляемые машинки с антеннами на крышах. И все, никакой жестокости, никакого загрязнения окружающей среды, а ощущения, главное, все те же — всплеск адреналина. Стоило лишь прутик металлический пририсовать... Какая уж тут кровища или трупы?! Так что агрессию свою подрастающему поколению сдержать придется — матушка останется спокойной за свое чадо. И разработчикам хорошо — физическая модель радиоуправляемых друзей рэйсомана попроще будет... Ну да ладно, мы ничего не теряем, ведь во всем остальном Stunt GP не собирается

Паспорт

Stunt GP

Жанр:	аркадные гонки
Разработчик:	Team 17
Издатель:	Hasbro Interactive
URL	http://www.hasbrointeractive.com
Дата выхода:	весна 2000 г.





В нашем распоряжении — шестнадцать крутых, прямо-таки брендовых автомобильчиков, распределенных по четырем различным классам.



Какой же национальности зонтик, наклонившийся, словно Пизанская башня? Наверное, французской, а может, русской...



Сейчас ее развернет и так подбросит, что даже японский флаг не поможет...





уступать лучшим представителям жанра аркадных гонок.

Итак, пройдет еще немного времени, и нас поглотят экстремальные соревнования. Чувствую, нелегко будет выпутаться из сетей увлекательной игры, наброшенных по весне на покорные головы игроков, — ведь она по-настоящему раскроет нам глаза на мир высокоскоростных автомобильчиков. Теперь-то мы прочувствуем, каково это — быть радиоуправляемой машинкой... Дети, не будьте злыми, берегите игрушки! Им тоже приходится нелегко... Сами посудите: несчастным машинкам придется пройти 24 уникальных «полигона» с невероятными поворотами, мертвыми петлями, спиралями, штопорами, пронизывающими пространство, трамплинами, которые вознесут их на небеса, и прочими безумными наворотами. Каждое изменение направления трассы должно явиться полной неожиданностью для играющего — это стало основным девизом создателей. Да уж, живому человеку не выдержать перегрузок, сулимых бескомпромиссными этапами. Это еще раз обосновывает решение сделать гонки на радиоуправляемых модельках.

Жажда победы безудержно схлестнет нас на невероятных трассах, где невольно предстоит выполнять невообразимые, не побоюсь этого слова, трюки. И дай бог машинке добраться до заветной финишной черты. Давите на газ, друзья, и вы получите свое. Ведь особо удачные кульбиты будут поощряться заслуженными наградами в виде бонусов. За смелость, так сказать. Чем больше «аэромиль» наберете — тем больше заработаете. Куда же деваются вырученные средства? Элементарно — идут в казну, из коей в дальнейшем предстоит расплачиваться за множественные апгрейды. Смотрите, не переборщите. Апгрейды до добра не доведут, ребята. Тише едешь — правильно, до-ольше будешь.

А не желаете ли узнать, на чем же конкретно мы будем покорять замысловатые трасски? Что же подставит свои удобные кресла виртуальным гонщикам? Да это же не машинки — настоящие звери! В нашем распоряжении — шестнадцать крутых, прямо-таки брендовых автомобильчиков, распределенных по четырем различным классам, каждый из которых наделяет своих «питомцев» особой артистичностью. Правильный подбор болида повышает шансы на легкую победу. Итак, встречайте! RoadHorz, первый вид, предлагает нам машины городского назначения. Именно на них игрокам предстоит необузданными мустангами промчаться по ровным дорогам. В следующем классе, Sands Sharks, уже ждут своих повелителей четыре его представителя, именуемых в народе багги. Они помогут внедорожью «почувствовать себя» хотя бы на время роскошным автобаном. Ни дюны, ни прерии не помешают упругим рессорам вершить свое амортизационное дело. Именно «Песчаные акулы» будут хозяевами положения в пыльном омуте раллийных страстей. Ну, а самые стремительные и скоростные автомашины «ворвутся на экран» подобно лазерному лучу, сверкая пластмассовыми ободами. И никакой трамплин не остановит болиды. В воздухе AeroBlasters — так кличут этих ярчайших звезд игры — чувствуют себя великолепно. Они являются самым универсальным средством получить удовольствие. Эдакие многоцелевые работяги. И наконец, не каждый осмелится попробовать усмирить последний, четвертый тип автомобилей — DareDevils. На нем предначертано носиться не всем, а лишь истинным смельчакам. Именно на таких четырехколесных монстрах предстоит им выполнять самые дьявольские трюки. Автотриал во плоти...Попробуйте себя, пока препятствия еще ждут.

Руководствуясь своим вкусом, вы создадите автомашинку мечты и сможете в дальнейшем модифицировать ее, доводя до ума.



Странные у них там такси... А может, это фургон с шахматистами?

Каждый автомобиль имеет приличный набор характеристик, обуславливающий отличия по весу, типу двигателя и его мощности. Будут у нас и передне— и заднеприводные механические друзья, конечно, не забыты и любимые крепыши 4x4. Для усмирения различных типов нам потребуется применять самые разнообразные навыки управления. Каждый автомобильчик покажет свой буйный неподражаемый норов. Ревнивые машинки только и ждут от нас заботливого индивидуального подхода. Проявите терпение. Получив желаемое, они не пожалеют для нас своей силы и великодушно позволят собой управлять.

Впрочем, вернемся к апгрейдам. В Stunt GP у играющего будет масса возможностей усовершенствовать свой автопарк. Имеется более дюжины деталек и разнообразных прибамбасов, для которых и предназначены ваши накопления. Изменения проводятся по пяти различным направлениям. Руководствуясь своим вкусом, вы создадите автомашинку мечты и сможете в дальнейшем модифицировать ее, доводя до ума. Кстати, у некоторых машин возможность подвергаться изменениям будет строго лимитирована. Так что может возникнуть ситуация, когда вам придется продать ее и выбрать себе новую, более подходящую для выполнения определенных задач. Проявите дальновидность, ведь напряженная борьба в различных условиях выжимает гонщика до предела. Из этого следует необходимость ответственно подойти к выбору транспортного средства. Ничто не должно помешать принять верное решение, которое позволит гонщику проявить свою индивидуальность. Что и поприветствуем.

Конечно, подбор электрического «радиоконя» весьма немаловажен, но все же главное, конечно же, сам игровой процесс. Разработчики не поскупились и реализовали в своем продукте неслабое количество соревновательных режимов. Поверьте, скучать не придется. Для One Player война со скоростью развернется в процессе следующих баталий: SGP tournament, Stant Challenge (трюковые соревнования), Arcade, Quick Race, Freestyle, Stunt Mode, Time Trial и прочих. Проехав круг с рекордным временем, можно записать результат и позволить другим геймерам устроить Race the Ghost. Также имеется возможность поиграть против шести противников по локальной сети или посоревноваться вдвоем в режиме Hotseat Game за переходящее призовое место.

Для улучшения геймплея девелоперы хорошо поработали во всех направлениях. Игра будет обладать жизнерадостной, яркой графикой. Пейзажи порадуют оригинальным внешним видом. Все вокруг как будто проникнуто желанием разработчиков создать неординарную атмосферу, соответствующую духу экстремальных гонок. Хорошо прорисованные автомобильчики пронесутся по игре, окруженные ореолом качественных, на современном уровне реализованных спецэффектов. Из-под пухлых перегретых покрышек будут вырываться клубы дыма, пронесшиеся с демонической скоростью машины вздымут пыльные завихрения. Двигатель проберет играющего до спинного мозга сердитым рычанием. И вообще все звуковые эффекты обещают сделать максимально реалистичными.

Обещания разработчиков, проиллюстрированные цветастыми скриншотами, настраивают на ожидание игрульки весьма и весьма приличной.

Обещания разработчиков, проиллюстрированные цветастыми скриншотами, настраивают на ожидание игрульки весьма и весьма приличной. Похоже, она оправдает мое доверие и не разочарует многочисленных поклонников жанра. И не у одного еще игрока от перенапряжения выступит на лбу холодная испарина во время очередного удачно пройденного препятствия. А уж дикие этапы разгонят ваш пульс не хуже гребного тренажера (полные люди, еще один способ похудеть!). Ведь всем будет заправлять пожалованный щедрыми разработчиками новый, специально для игры созданный движок. Уж он-то заставит колымаги порадовать нас естественным поведением. Трепещите, новая физическая модель машин многих заставит играть в SGP до одури. Скорей бы весна... Как, черт возьми, хочется прямо сейчас слиться с оппонентами в упоительном заезде, вконец добив клавиатуру крепкими пальцами... Дайте мне хотя бы «демку», и верю: я порву их! Всех!

Но нет, вопреки традициям, надеюсь, что игра не выйдет вообще. Иначе, боюсь, мне суждено превратиться в водоросль, проведя слишком много времени за воображаемым пультом управления, посылающим в недра компьютера виртуальные радиоволны. О НЕТ, НЕ МОГУ ЖДАТЬ! Так что вы как хотите, а я побежал в магазин за коробкой, в которой меня ждет такая большая, блестящая, пахнущая свежей пластмассой, с антенной...

MG







Взгляните на спидометр. И это радиоуправляемые модельки? Скорость, прямо скажем, недетская.



Марсианская готика

Martian Gothic

Мария Палагина

Паспорт

Martian Gothic
Жанр: квест
Разработчик: TalonSoft
Издатель: Take 2 Interactive
URL http://www.talonsoft.com
Дата выхода: май-июнь 2000 г.

Есть ли жизнь на Марсе, нету ли жизни на Марсе — науке это неизвестно. Поэтому все кому не лень делают на этот счет всевозможные предположения. И вот что интересно. Эволюция этих предположений идет по крутой нисходящей. Казалось бы, продвигайтесь по стопам А. Толстого и Г. Уэллса, рассказывайте о развитии марсианской цивилизации и ее пути к наивысшей точке своего могущества. Но вместо этого современные фантасты целенаправленно насаждают скептические настроения насчет существования зеленых человечков. Мы скатились от наличия чуть ли не высшей марсианской расы к зарождению каких-то доисторических бактерий. Теперь живых марсиан можно встретить разве что в космических боевиках. А было время, когда прекрасный лик Аэлиты мог зажечь огонь не только в сердцах ее соплеменников. Да что там говорить, распалась марсианская дива на мелкие составляющие, которые то поодиночке, а то и объединяясь в агрессивные полчища, скитаются по родной планете в поисках съедобных гуманоидов.

Н От Марса с самого начала были одни неприятности. Еще 13 тысяч лет назад метеорит из тех краев врезался в Землю, вызвав начало ледникового периода. Мамонты благополучно вымерли, исторические пласты накрыли метеорит толстым слоем пыли, и о нем постепенно забыли, вплоть до первого тысячелетия до нашей эры. Ученые решили раскопать роковой метеорит, дабы пресечь уже начавшие зарождаться легенды и мифы о воинствующем Марсе и его недвусмысленной связи с Венерой. Но мифы так и живут по сегодняшний день, лишь придав Марсу божественное происхождение, а раскопки увенчались успехом лишь в 1984 году. На этот раз были обнаружены закостенелые марсианские бактерии, которые и послужили поводом к здоровому скептицизму в отношении высших форм жизни на Марсе.



Интерфейс в виде тамагочи. Сильно попахивает снаряжением репликанта из Blade Runner.



В августе 2018 года с планеты была получена последняя радиограмма следующего содержания: «При запуске очередного корабля-разведчика предупредите экипаж: выжить можно только поодиночке».

Приоткроем следующую, уже научно-фантастическую, страницу марсианских хроник. Она датируется 2009 годом. Именно тогда земляне основали на Марсе исследовательскую базу Vita для изучения существующих форм жизни. В августе 2018 года с планеты была получена последняя радиограмма следующего содержания: «При запуске очередного корабля-разведчика предупредите экипаж: выжить можно только



Женский персонаж немного скован. Может, ее уже укусил смертоносный зомби?



Лицом к лицу с зомби в интерьерах, относящихся непонятно к какому стилю. Если художники так представляют себе готику, остается позавидовать их оптимизму.



Один из героев в стандартных интерьерах космической базы.



эксперт по искусственному интеллекту.

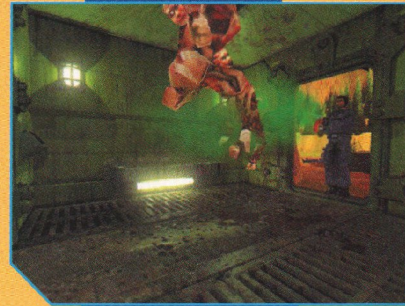
Как вы уже поняли, мрачная готическая фантазия разработчиков из TalonSoft на тему замка привидений перенесена для

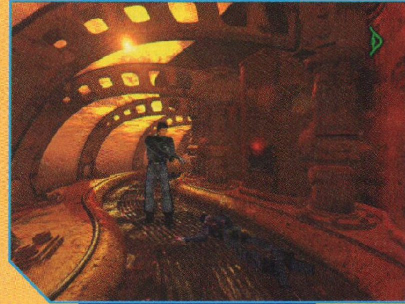


Для написания сюжета решили привлечь профессионала и поручили это ответственное дело популярному американскому фантасту Стивену Марли (автору Judge Dredd и Doctor Who).

создателей марсианской готики. Но откуда взялась сама готика в названии? Вероятно, в светлых умах разработчиков зажглась идея совместить доселе несовместимое: готический антураж традиционных замков со злыми духами и увлекательное космическое путешествие. Оригинальное родство.

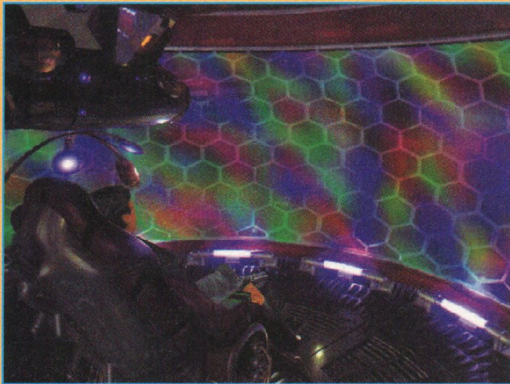
Для написания сюжета решили привлечь профессионала и поручили это ответственное дело популярному американскому фантасту Стивену Марли (автору Judge Dredd и Doctor Who). Таким образом, основополагающая часть любого квеста попала в хорошие руки. Будем надеяться, что научно-фантастическая история от Стивена Марли сослужит хорошую службу всему проекту. Правда, остается вопросом, на чьей совести изобретение загадок и головоломок (вряд ли знаменитый фантаст будет утруждаться такими чисто техническими проблемами), и особенно интересно, как разработчики собираются реализовать идею «враждебного чужеродного духа», витающего по игре. Идея, как известно, не нова.





поодиночке». А затем тишина. Спустя год, в июне 2019 года, на Марс приземлился космический корабль с тремя членами экипажа на борту. Следуя инструкции, астронавты по одному добирались до базы. Vita оказалась полностью зараженной чужеземными бактериями. Они поразили мозг всех обитателей станции, превратив их в молчаливых, но кровожадных зомби. Как оказалось, марсианская форма жизни, подобно океану Соляриса, вовсе не имеет определенной формы. Огромное информационное поле управляет смертоносными бактериями и преследует непрошеных гостей, прибывших на

разнообразия на другую планету. Для тех, кто хочет в двух словах понять, что же удумали авторы и как они видят будущую игру, Джим Роуз, один из участников проекта, выразился так: «Это вроде того, что Space Quest встречает Resident Evil». Лаконично







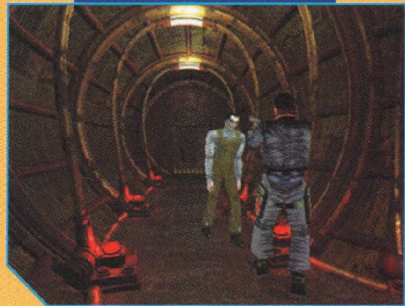
базу. А ими стали Мартин Карне — представитель спецслужб, Диана Матлок — микробиолог, Кензо Уджи —

и показательно. Судя по скриншотам, знаменитая сьерровская серия действительно оказала сильное влияние на



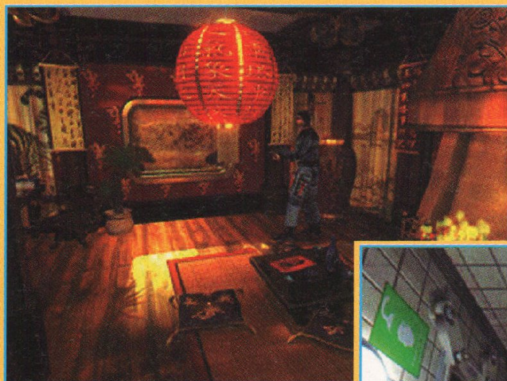
Источник вдохновения — Альфред Хичкок в самых своих классических и стандартных приемах, а также бессмертный Alone in the Dark от Infogrames. Вслед за ними TalonSoft пытаются создать обстановку постоянного напряжения, граничащего с подспудным страхом, реализованную с помощью бродящих под готическими сводами отмороженных зомби. По задумке авторов, на протяжении игры вас будет преследовать ощущение полной незащищенности и постоянно довлеющей опасности. Сквозь леденящий душу ужас играющему предстоит идти все дальше и дальше — к разгадке таинственных событий.

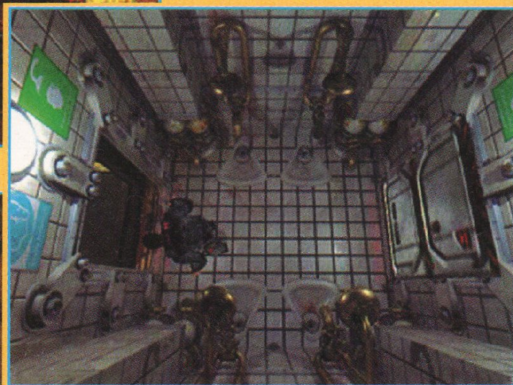
Как уже упоминалось, вы управляете тремя героями, действующими поодиночке. Большинство головоломок обязывает членов команды действовать взаимозависимо











и сплоченно, при этом желательно оставаться в живых. Для этого достаточно не оставлять бездействующего в данный момент героя на виду у невидимых бактерий или снующих красноглазых зомби. Взаимодействие трех персонажей и передача предметов друг другу осуществляются посредством стандартных в таких случаях вакуумных труб. А можно просто оставить предмет в укромном месте, чтобы его подобрал тот, кому он нужен. Вот как, например, выглядит одна из показательных головоломок. Один из героев заперт в комнате, окруженной монстрами. Ваши действия: пойти вторым персонажем и найти карту доступа в комнату, рядом с которой находится третий персонаж. Тот, в свою очередь, найдет в этой комнате оружие, которое передаст первому, и только тогда первый перестреляет всех зомби и выйдет наружу. Для управления героями используются как клавиатура, так и мышь, но тем не менее это не обычная point-and-click адвенчура. Необычность заключается в многочисленных элементах экшна, в которых задействованы чужеродные организмы.

По словам разработчиков, на сегодняшний день в игре предусмотрены 120 мест действия — от исследовательской базы до мрачных готических подземелий. Хотя приключение имеет приставку 3D, трехмерными, похоже, будут только герои. Окружение — псевдотрехмерное, заранее просчитанное. Но это только пока. Возможно, девелоперы пересмотрят этот момент, хотя, конечно, вряд ли. В остальном все тоже до боли знакомо и просто — классический инвентарь, стандартный интерфейс. Единственная особенность, призванная не давать геймеру уснуть во время прохождения, это отсутствие привычного сохранения. В игре это тоже своего рода паззл. Обычно надо найти какой-нибудь компьютер и загрузить на нем игру в игре «Убей марсианина». Всего предусмотрено около 30 сохранений, по три на каждом компьютере. Так что, найдя хотя бы один, можно быть спокойным за свою жизнь целых три раза. А ей, как вы знаете, будет постоянно угрожать опасность. Кроме шанса самому превратиться в зомби, вас до смерти будут пугать два вида монстров — не совсем мертвые и совсем не мертвые. Тонкую разницу между ними не смогли объяснить даже сами разработчики. Скорее всего, они различаются временем обитания в них зомбирующих бактерий. Но это не главное. Главное, что оба вида до конца не умирают, даже если их убить, а появляются через некоторое время снова в том же месте. Еще один персонаж, поддержкой которого стоит заручиться, — это центральный охранный компьютер MOOD. Он все знает и во многом может помочь.

Несмотря на уловки разработчиков, нацеленные на привлечение большего количества геймеров, совершенно очевидно, что нас ждет классический квест. Ни прихрамывающий экшн в 2D-окружении, ни множество монстров не собьют с толку ни опытного любителя адвенчур, ни опытного любителя аркад. Если уж работать на потребу публике, так путем увеличения качества графики и сюжета до бесконечности и путем уменьшения интерфейса вплоть до одной кнопки. На что и остается уповать. MG

По словам разработчиков, в игре предусмотрены 120 мест действия — от исследовательской базы до мрачных готических подземелий.

Призвать демона!

Summoner

Роман Шиленко

Паспорт

Summoner
Жанр: RPG
Разработчик: Volition Inc.
Издатель: THQ
URL http://www.volition-inc.com
Дата выхода: осень 2000 г.

Человеку, безнадежно испорченному вселенной Battletech (Внутренняя Сфера — маст дай, кстати), воспаленное воображение при слове summoner рисует не благообразного старичка, который при помощи магических пассов руками, пентаграммы и напеваемых под нос слов вызывает к жизни, то есть суммонит, очередную тварь из другого мира, а огромного боевого робота XXXI века. Вот почему, услышав о новом проекте Volition, я сделал свое первое любимое дело — раскатал губу, а теперь занимаюсь любимым делом номер два — закатываю ее обратно. Хотя, скорее всего, зря.

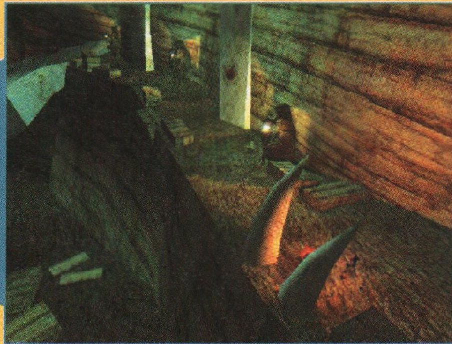
После окончания работ над Descent: Freespace боссы задались вопросом: «Чем бы таким нам заняться параллельно с разработкой Freespace 2?» Программеры и дизайнеры Volition ответили на этот вопрос единодушно, но неожиданно: «Даешь RPG!» Небольшая проблема заключалась в том, что любимый издатель компании — Interplay — сам балуется RPG'овыми проектами, поэтому Summoner будет издан THQ.

Действия игры разворачиваются в мистико-мифическо-магическом мире под названием Medeva. Когда-то давно богиня мертвых и бог

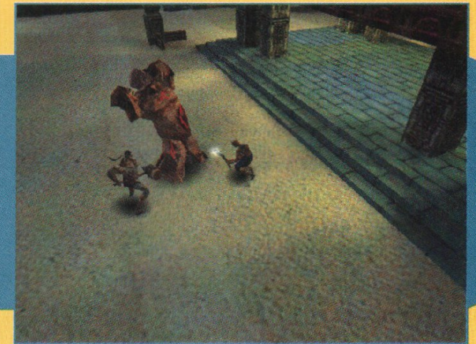

Фигуры врагов выглядят малость неестественно. Вот у этого озлобленного самурая, например, талия едва ли не тоньше шеи.


После работ над серией Descent разработчиков потянуло на большое и светлое, но не на пиво, а на RPG.

земли заключили сделку, по которой со дна моря поднялся остров, названный Ионой в честь дочери морского бога, умершей в то же время. Остров был объявлен центром медеванской культуры, и на нем построили три







достопримечательности: склеп медеванских королей, монастырь ионического ордена и Великую Библиотеку. Монахи ежедневно корпят над древними манускриптами и скармливают знания суммонерам. Суммонеры круче монахов, поскольку по наследству они получают непростые колечки для вызова големов, гидр, драконов,

Никаких особенных нововведений по части статистик и развития персонажей в игре не предвидится, кроме появления у каждого персонажа дополнительного вида атаки.

элементалей, демонов и других столь же милых созданий. Суммонеры с элайнментом lawful становятся на защиту страны, chaotic'и — на ее разрушение. Так и живут.

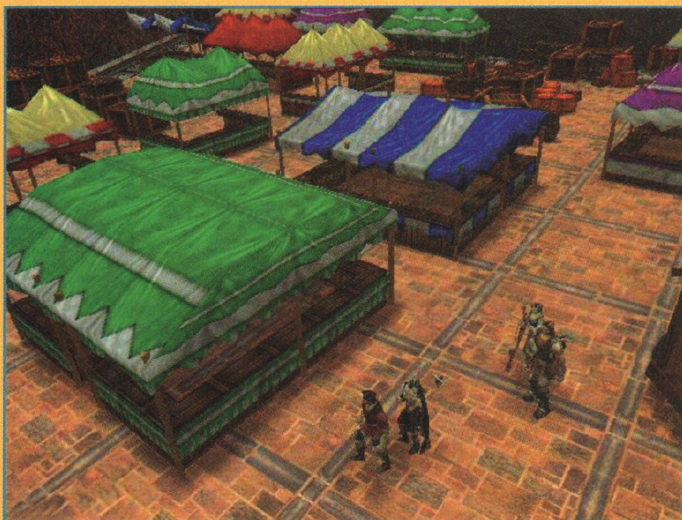
Главным вашим подопечным будет Джозеф, прирожденный суммонер. Этот самородок в детстве, когда вражеская армия штурмовала его родную деревню, вызвал от испуга демона. Демон, ясное дело, не особо вникал, кто свой, кто чужой, и истребил всех. Ребенок ударился в бега и вскоре нашел хорошего визарда, взявшегося научить его уму-разуму. Когда началась очередная война с притащившейся из-за океана армией, учитель отправил Джозефа на поиски суммонящих колец — этим вы и займетесь. Кстати, армия пришла конкретно по джозефову душу, чтобы какое-то там пророчество не исполнилось.

Потенциальных соратников у вас пока что три. Безбашенный воин Джехар поклялся в свое время перерезать глотку Джозефу за разгром деревни, но отложил исполнение приговора на будущее. Циничный и хитрожелтый вор Флис, то ли сын, то ли дочь Яго (это не попугай из мультфильма про Аладдина, а учителя так зовут), работает исключительно ради денег. Маг Розалинд, начинающий член ионического ордена (однако то, что для них «начинающий», для нас очень даже продвинутым будет), к Джозефу присоединился из зависти. Отличная подобралась компания, правда? Главное, на редкость «дружная». У меня такая же была в Baldur's Gate, и все кончилось поножовщиной.

Сам Джозеф — мастер на все руки, из которого можно вылепить героя любимого класса. Никаких особенных нововведений по части статистик и развития персонажей в игре не предвидится, кроме появления у каждого персонажа дополнительного вида атаки. Получили новый уровень, подняли на чуть-чуть скиллы и статистики — все, как обычно. Соратников явно не хватит для заполнения всех (пяти) слотов в группе, но игра на то


Группа из воина, вора и мага под предводительством суммонера бросает вызов целой армии завоевателей. Наверное, армии в этом мире какие-то неправильные.





Summoner обещает быть первой RPG с полностью трехмерным игровым миром.

и называется Summoner, чтобы можно было вызвать какого-нибудь большого краснорожего демона и вписать его в личный состав. Вызываемые демоны делятся на четыре класса: Света, Тьмы, Камня и Огня. Хм, «демон Света» — нет ли в этом названии чего-то противоречивого?

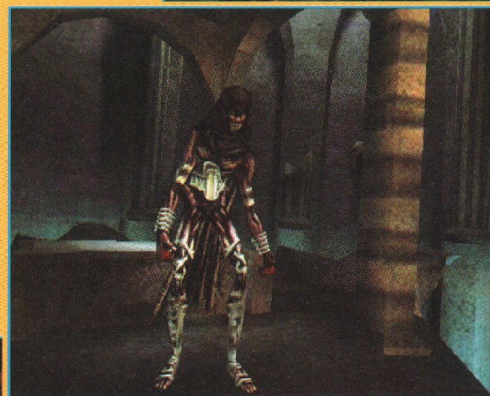


Multiplayer, скорее всего, будет представлен только кооперативом максимум для четырех человек, в котором игрокам предстоит управлять описанными выше персонажами.

В бестиарии ожидается отход от традиций. Орков, гоблинов и других привычных глазу существ мы не увидим, а их места займут некие андеды, мутанты, рептилии, демоны, у которых разве что [кхм] не покрыта шипами. Между нами и врагами встанут больше сотни NPC — (fresh meat (c) Мясник из Diablo). Комбат протекает в режиме реального времени, но всегда будет возможность нажать на паузу и раздать целеуказания своим героям. Очень хочется надеяться, что пятьдесят заклинаний введены в игру не только с целью продемонстрировать возможности графического ускорителя, но и для нанесения ощутимого ущерба противнику.

Замахиваться на очередную революцию в мире RPG или пересматривать основные принципы разработчики не собирались. Их главная задача — создать полностью трехмерный игровой мир, до сих пор никем в этом жанре не реализованный, и навернуть неслабый сюжет. Эти две составляющие, по мнению





авторов, принесут Summoner'у победу в гонке за геймером. В основу трехмерного графического движка легли фрагменты энджина из Freespace (переписанные под новые игровые условия и задачи, естественно), что позволяет включить многие эффекты, которыми ранее любителей RPG баловали нечасто: реальное освещение, тени, отражения, прозрачность и одна из самых продвинутых систем анимации персонажей, какие только бывают в играх. Однако трехмерность сделана не только для красоты, она заметно влияет на сам процесс игры. Например, в бою более высокий рост или выбор позиции на местности стали давать определенные преимущества.

Сейчас уже готовы практически все локации. Мощный движок позволил создать обширные пространства: заброшенную древнюю империю, лабиринт тропического леса, крепость, Нефритовую Реку, четыре города и несколько поселков. Закрытые и тесные локации вроде любимых RPG'шниками подземелий также не будут забыты. Дизайн для каждого места выбран свой: где-то он напоминает о средневековой Европе, где-то о Ближнем Востоке, где-то о Китае с Японией. Возникновению подобных ощущений способствуют ландшафты, архитектура, одежда персонажей. Поскольку рулить предстоит от третьего лица, то встает самый больной вопрос: управление камерой. Здесь авторы решили пойти в правильном направлении, отказавшись от идеи «умной» камеры и дав геймеру полную свободу при выборе ее высоты, дальности и угла наклона.

Multiplayer, скорее всего, будет представлен только кооперативом максимум для четырех человек, в котором игрокам предстоит управлять описанными выше персонажами. Эта идея вызывает некоторые сомнения, так как большинство будут рваться рулить Джозефом, поскольку именно он будет контролировать вызываемых созданий и именно он наиболее интересен. Для игры через Internet предполагается использовать сервер компании PXO.net.

Volition имеет большой опыт, и есть надежда, что к осени на рынок выйдет это чудо, напоминающее, по словам его авторов, смесь Half-Life и Baldur's Gate. Вот только чтобы сыграть в него, мне придется поменять компьютер, так как мощности Pentium II 400 МГц считаются для Summoner весьма посредственными. MG



Дизайнеры постарались на славу, воссоздав архитектурные стили разных народов и эпох.

В погоне за телом

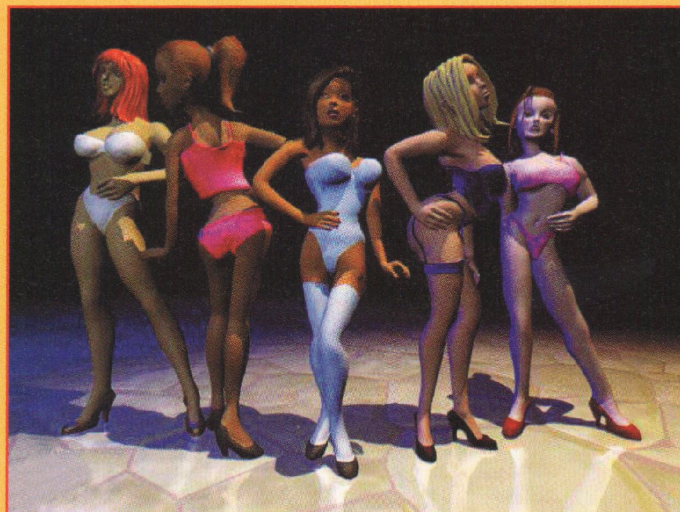
Panty Raider: From Here to Immaturity

Пародийный кинематограф давно и заслуженно пользуется всенародной любовью. Комичные вестерны, боевики, фантастика по праву пылятся во многих домашних видеотеках. Самое время перенести пародию и в широкие геймерские массы. За это неблагодарное дело решили взяться отчаянные ребята из компании Hypnotix. К тому же их выбор пал на самый трудно поддающийся пародированию жанр — эротический триллер. Трудности трудностями, но, судя по всему, производственный процесс захватил разработчиков не на шутку. Даже на их сайте вместо привлекательных постеров царит гробовая тишина, и лишь в углу приютилась малозаметная надпись, содержание которой сводится примерно к следующему: «Все ушли на фронт, просьба не беспокоить». Так что некоторые детали будущего проекта так и остались под покровом тайны. Но, по крайней мере, мы знаем, как это все начиналось.

Мария Палагина

Работники одной из межгалактических станций решили как-то произвести генеральную уборку и выкинули за борт старый хлам, в том числе рекламный журнал женского белья. Эта бумажная памятка о далекой родине потеряла всякую ценность, как только на борт был проведен Internet, и у астронавтов появилась возможность в любых количествах лицезреть обворожительную натуру с экранов своих мониторов. Много световых лет блуждал старый журнал по космическим просторам, пока не нашел свое пристанище на далекой планете. Он оказался под дверью местного тинэйджера, падкого на женские прелести. Да, полуобнаженные землянки могут свести с ума кого угодно. И никакая ксенофобия здесь не помеха. Покоренный тинейджер показал журнал друзьям, и они каждый вечер засматривали его до дыр, пока наконец не поняли, что им совершенно необходимо обновить запас полураздетых моделей. Дальше события разворачивались, как в небезызвестном фильме «Марс атакует». Собрав команду свирепых охотников за девицами и прихватив папину летающую тарелку, инопланетные подростки направились на Землю. Теперь эти парни готовы разнести все в клочки ради пары эротических фоток. Если бы астронавты знали, к чему приведет загрязнение окружающей среды рекламными изданиями, они бы сто раз подумали, прежде чем выбрасывать за борт что ни попадя.

Папина летающая тарелка покружила над островом и медленно приземлилась. Из нее высыпали трое молодых инопланетян. Уилсон как раз бродил неподалеку, осматривая окрестности. Вокруг простирались солнечные пляжи. На острове было полно фотомоделей, собравшихся принять участие в грандиозной



Вот такие они, земные красавицы. Правда, лапочки? И белье, главное, симпатичное...

Паспорт

Panty Raider: From Here to Immaturity

Жанр:	adventure
Разработчик:	Hypnotix
Издатель:	Simon&Schuster Interactive
URL	http://www.hypnotix.com
Дата выхода:	август 2000 г.





Основа любой экономики — торговля. Она на этот раз нечто совершенно дикое. Продать можно что угодно, начиная от кораблей и заканчивая планетами и звездными системами.





Подиум. Какая начинающая фотомодель не мечтает на него попасть? Тем более когда на тебя смотрят такие соблазнительные инопланетяне.

«олений ответный удар» прошел с большим успехом, а вот второй, вышедший в конце прошлого года, к сожалению, ожиданий не оправдал. Рецензенты ругали его за плоский юмор и отсталую графику. Но, как известно, жизнь похожа на зебру, так что будем надеяться, что за плохим продолжением может появиться хорошее начало.

охотники, а ужасные инопланетные существа. Вот до чего может довести переутомление на работе! Но Джеф принял свой сон за подарок судьбы и уцепился за эту идею, ставшую впоследствии сюжетной основой нового пародийного приключения.

Итак, в игре пять девушек, и вам нужно заполучить фотографии трех из них в нижнем

Уилсон увидел трех страшилищ, которые, бряцая антеннами, потребовали достать им фотографии девушек в нижнем белье, а иначе — война миров.

фотоохоте в качестве дичи. Уилсон, привлеченный ярким зрелищем и возможностью познакомиться с какой-нибудь умопомрачительной красоткой, тоже присоединился к широким рядам мнимых папарацци. Из блаженных мечтаний его вывел резкий толчок в бок. Вместо ожидаемой красотки он увидел трех страшилищ, которые, бряцая антеннами, потребовали достать им фотографии девушек в нижнем белье, а иначе — война миров. Делать нечего, придется переквалифицироваться в спасателя мира.

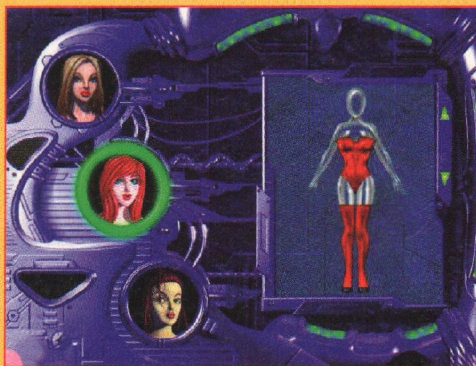
Это не межпланетная провокация. Это и есть пародия от компании Hypnotix на бесконечные игры с doom'овским героем. Кстати, Panty Raider — не первый пародийный проект этой компании. У них за плечами уже есть пара шуточных шутеров — «Deer Avenger» и «Deer Avenger возвращается». Суть игры примерно в следующем. Главный герой, олень, носится по мрачным трехмерным катакомбам и мстит за себя жестоким охотникам с помощью базуки. Первый



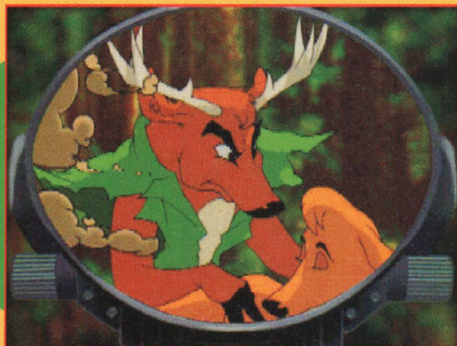
В ход можно пускать как проверенные орудия соблазнения (вроде жвачки, пачки денег, игры на раздевание), так и менее традиционные (две жвачки, две пачки денег и так далее).

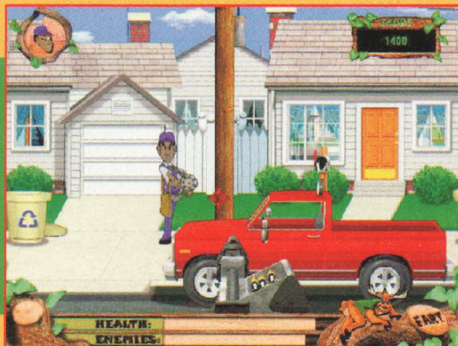
Поиск нового вдохновляющего сюжета всегда дело непростое. Поэтому, чтобы не промахнуться, в Panty Raider в одну кашу смешали все, что успела накопить индустрия развлечений за долгие годы существования: погоня, эротика, спасение мира, головоломки, юмор. А окончательно идея нового проекта созрела в голове у исполнительного продюсера Джефа Цигеля. Он поделился с журналистами, что, как-то возвращаясь с работы (еще во времена создания «Олень наносит ответный удар» или «Deer Avenger»), он задремал в автобусе. Ему приснился диковинный сон о том, что под маской оленя на самом деле скрываются по очереди несколько хорошеньких обнаженных натурщиц, а охотники — это никакие не

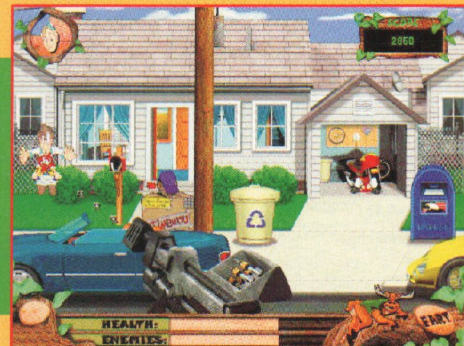
белье различных цветов и фасонов. По словам Джефа, в этом и заключается нелинейность повествования, позволяющая проходить игру несколько раз. Меняя костюмы и прилаживая их то так, то эдак к разным женским, а то и мужским персонажам, получаем несколько возможных комбинаций девушек и белья, которые и предоставляем на суд инопланетных гостей. Авторы, кстати, никоим образом не хотели столь фривольным сюжетом задеть воинствующих феминисток. Они вовсе не дискредитируют высокое женское предназначение: разработчики утверждают, что мужчины в игре выглядят такими же идиотами, как и представительницы прекрасного пола. Так что здесь полное равноправие. Но не будем заранее касаться политических аспектов еще не вышедшей игры, а вернемся к сюжету. Итак, главная задача героя



Моделируйте нижнее белье по вашему вкусу. Главное — чтобы результат понравился инопланетным террористам. Иначе все — конец матушке Земле.







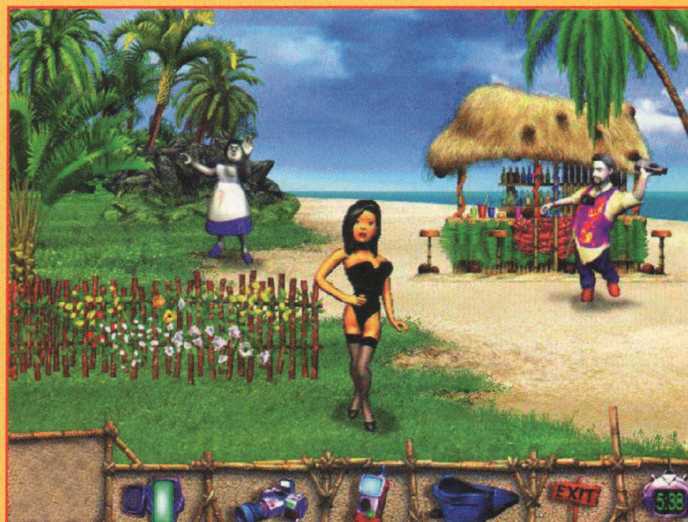
Бравый олень спасет бедную олениху от вероломных охотников, которым уж рога-то пообломает… Вот так выглядела игрушка Deer Avenger 2, вышедшая из стен компании Hypnotix.

правдоподобно играть роль профессионального фотографа. Иначе дипломированные конкуренты, законно прибывшие на фотоохоту, отобьют у него клиенток. В ход можно пускать как проверенные орудия соблазнения (вроде жвачки, пачки денег, игры на раздевание), так и менее традиционные (две жвачки, две пачки денег и так далее). Кроме того, вам в помощь будет аппарат для рентгена, чтобы заранее просвечивать скелеты пациенток и знать, что за нижнее белье на девушках еще до их раздевания. Но, к сожалению, как только девица разденется, ваша миссия окончена. Надо без промедления переходить к следующей жертве. Среди них могут затесаться трансвеститы, и это особенно опасно. Если перепутаете их с девушками — это будет самая роковая ошибка в вашей жизни. Кроме того, фотографии должны быть доставлены в срок, и желательно, чтобы на них были только особы женского пола. Ни познакомиться поближе, ни закончить похождения счастливой свадьбой, похоже, не удастся. Не забывайте, у вас более высокая миссия — спасти мир.

Да, бывают игры для души, а бывают для тела. Видимо, Panty Raider принадлежит ко второму типу. И замечательно. Надо же бедной душе когда-нибудь отдыхать. Вспомните, разве мало счастливых минут принесли вам эротические похождения Ларри? Или, например, герой отечественного квеста «ГЭГ» тоже любил полуобнаженных фотомоделей и даже тайно снимал их на пленку. Так что, что бы ни говорил Джеф Цигель про озарение, идея стара как мир, но от этого она не становится менее привлекательной. Секс и драка, облеченные в легкую шутливую форму, как ничто другое снимают стресс и усталость. Что еще надо человеку, чтобы отдохнуть от серой повседневности? По словам авторов, таким образом можно убить сразу двух зайцев: одновременно дать человеку как физическую, так и умственную зарядку. Что ж, идея вполне перспективная. Народ падок на голую «правду».

Бывают игры для души, а бывают для тела. Видимо, Panty Raider принадлежит ко второму типу. И замечательно.

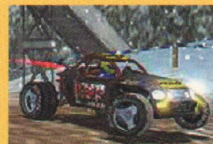
На данном этапе разработчики уже закончили дизайнерскую часть работы, движется также к завершению и работа над движком. Единственное, что мешает художникам окончательно завершить начатое, так это естественная реакция организма на вид обнаженной женщины. Только представьте эдаких объемных пластилиновых Барби в бикини, разгуливающих по вашему экрану... К тому же чудеса трехмерного моделирования способны увеличить визуальное удовольствие в кратное трем число раз. Глава проекта жалуется, что частые отлучки с рабочего места вносят смятение в дружные ряды создателей игры. Впрочем, будем надеяться, что сроки сдачи проекта ребята не завалят. А то уж хочется поскорей красотой спасти мир. MG



Ну все, теперь только успевай фотографировать. А там вдали, похоже, уже затевается драка...

Грязные гонки

Offroad



Внедорожье. Машинки. Обескураживающие повороты на неведомых дорожках, среди неведомых зверей... Все это так знакомо любителям внешоссейных гонок. Однако не так много сейчас достойных представителей этого замечательного жанра. Впрочем, Rage Software обещает в корне переломить эту нелицеприятную ситуацию своей новой игрой Offroad.

Добрый Грузин

Для рэйджевской команды Birmingham Studio, попытка создать на PC аркадный автомобильный сим является закономерной. До этого компания занималась созданием аркадных «леталок», так что неудивительно, что настала пора взяться и за внедорожные гоночки. Речь, как вы уже поняли, пойдет об очередном Need for Dirt, который, возможно, канонизируют прижизненно...



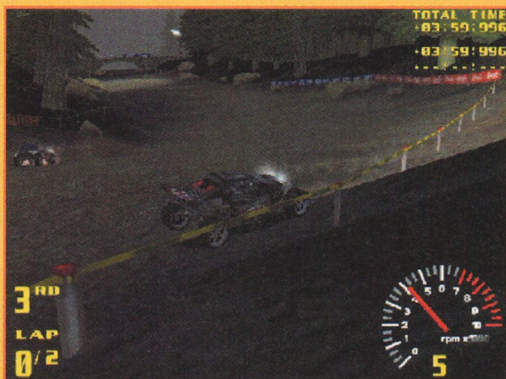
Багги тоже умеют летать, аки птицы. Главное, находясь в полете, не оказаться потом в пролете.

Паспорт

Offroad
- Жанр: аркадные гонки
- Разработчик: Birmingham Studio
- Издатель: Rage Software
- URL: http://www.rage.co.uk
- Дата выхода: май 2000 г.







В общем, начнем с главного. А именно с внедорожья. Разработчики считают, что все существующие на данный момент игры гоночного жанра несколько скучноваты, они слишком увязли в бесплодных попытках смоделировать «реалистичную» окружающую обстановку. А ведь для того чтобы наполнить наши души беззаботным весельем, передать нам будоражащее ощущение куража, сообщить настоящий азарт всего этого явно недостаточно — остается лишь ощущение туповатого упрямства, возникшее от пятидесятой попытки вписаться в какой-либо особо «удавшийся» девелоперам поворот. Разработчики для претворения в жизнь своих «увеселительных» замыслов решили не использовать копии реально существующих трасс. И так игр с ними полно уже сотворили, а в Offroad, по их словам, нас ждет нечто безумно оригинальное.

Конечно, я не склонен верить всем приторно-сладким обещаниям разработчиков — кто же не похвалит собственное детище? Но все же скриншоты действительно обещают нам дороги, как минимум, незаурядные. Я хотел сказать внедороги... То есть... Тьфу! В общем, их будет 24 штуки, по четыре на каждый тип окружающей среды. Представляете, где машинки смогут поездить? Ну по дороге, по вне... Леса, горы, реки... Нога человеческая не ступала еще даже по тем местам, куда занесут нас разгоряченные автомобили. Так что поскользим и попробуксовываем, попроскальзываем и побуксуем...

Все трассы будут иметь альтернативные маршруты. Причем варианты проезда к финишу будут принципиально различаться не только направлением, но и качественно. В смысле, налево поедешь — в болоте утонешь, направо — в грязи завязнешь, а хочешь, прямо поезжай по вдвое более длинному, но и более проходимому маршруту. Так что выбор, какую грязь месить, всегда останется за нами.

Еще одно достоинство трасс заключается в их высокой интерактивности. Лежит, скажем, бревно, а мы его проезжая, задели и сместили — свое полезное существование оно продолжит уже на новом месте. Кроме того, украсить маршруты призваны различные грамотно анимированные события вроде пролетающего вертолета, обвалов камней и сходящих снежных лавин.

Главной особенностью и достоинством Offroad, по мнению разработчиков, является AI противников.

Любите ли вы число 13? Вопреки расхожему мнению, разработчики из Rage считают его вполне счастливым. Именно такое количество четырехколесных, полноприводных высокотехнологичных багги мы встретим в игре.

Любите ли вы число 13? Вопреки расхожему мнению, разработчики из Rage считают его вполне счастливым. Именно такое количество четырехколесных, полноприводных высокотехнологичных багги мы встретим в игре. К тому же каждая машина сможет перенести до трех операций по перемене внешности и замене жизненно важных органов.







Конечно, на двух колесах каждый гонщик может... А слабо на одном? Для настоящих багги-гурманов не предел даже это.

Как уже было замечено, игра представляет собой хотя и аркадный, но все же симулятор. Поэтому немало внимания уделено необходимой для этого гордого звания реалистичности. Реалистичности поведения автомобилей в нереальных

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

условиях, простите за каламбур. Ребята из Rage внимательнейшим образом просмотрели огромное количество видеозаписей по соответствующей тематике и, конечно же, постарались учесть весь полученный от этого опыт при создании игры. Такой серьезный подход к делу не мог не дать положительных результатов и не привнести натуральность в физическую модель поведения машин. Теперь они просто обязаны чутко реагировать на изменения погодных условий, на рельеф и на все прочие раздражители, на которые истинным багги просто нельзя не обращать внимание. Прорисованы автомобильчики просто наилучшим образом. На каждый ушло по 1200 полигонов. И вдобавок анимировано даже трепыхание колес на чувствительной подвеске. И все это, надо полагать, весьма реально — за зрелищность всего действа ответственность несет известный движок, позаимствованный из другого рэйджевского продукта Hostile Waters.

А вот игровых режимов будет немного, но большего для приятного времяпрепровождения в общем-то и не требуется. Тут создатели особо мудрствовать не стали и ничего нового не предложили. Но уж мы-то свое возьмем... Time Trial, Instant Arcade и конечно же World championship составляют тот совершенный набор, без которого накататься нам было бы просто невозможно. Вдобавок можно испытать себя супротив агрессивных соперников по локалке или Internet.

Но главной особенностью и достоинством Offroad, по мнению разработчиков, является AI противников. Программисты просто выложились и создали по-настоящему достойных соперников. Во-первых, каждый пилот будет отличаться от любого другого своим уровнем водительского мастерства. И не просто ездить быстрее или медленнее, а иметь какие-то личные достоинства и недостатки (в плане шоферских навыков). Во-вторых, все они люди и также могут ошибаться. Причем ошибаться красиво, а не тупо утыкаться ни с того ни с сего, например, в дерево. И в-последних, соперники теперь будут самообучаться в процессе игры. Не ждите, больше одного раза мимо поворота они не пролетят. И, завязнув в трясине, не выберут еще раз этот злополучный маршрут. Короче говоря, оппоненты «постараются» учитывать былые игровые ситуации, постоянно наращивая свой опыт.



Игра поддерживает фидбэк-технологию, и владельцы джойстиков с обратной связью и прочих продвинутых девайсов смогут еще более усилить впечатление от автоиспытаний.

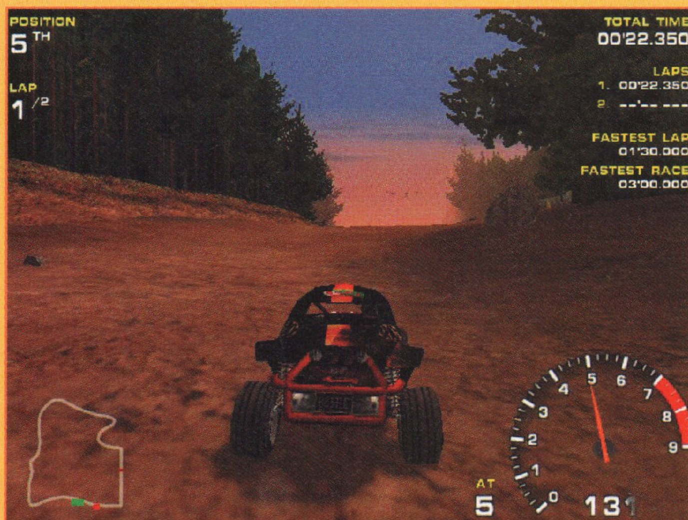
Интеллект интеллектом, а без красивых спецэффектов подобная игра не «прокатит». И уж за эту сторону игры можете быть спокойны. Rage всегда славилась хорошей визуальной реализацией таких необходимых нам эффектов. А в этой игре они так просто перешли на новый уровень творчества и обещают нам устроить впечатляющее буйство пикселов... Брызги, пылевые облака, световые, дымовые и огненные примочки создадут просто адское цветосопровождение неистово проносящимся автопилотам. То же касается и отличного звукового 3D-сопровождения. Самые передовые технологии применены для услады наших ушек. Тут и A3D, EAX и Dolby Surround. Звук окружит нас и возьмет в плен, окончательно перебросив сознание в самую гущу автобаталий.



Ступай смелее, провинциалка, а экскаватор стоит — не ждет (Почти Вячеслав Малежик)

В заключение, хотелось бы заметить, что игра поддерживает фидбэк-технологию, и владельцы джойстиков с обратной связью и прочих продвинутых девайсов смогут еще более усилить впечатление от автоиспытаний.

За последнее время появилось много игр, эксплуатирующих модную тему внедорожных гонок. Однако после выхода каждой весьма ожидаемой игры вдруг оказывалось, что до нашего идеала она так и не дотягивала. Быть может, на этот раз? MG



Вокруг распростерся дремучий лес... Но мы не заблудимся, хотя и нет у нас ровной дороги, сплошное внедорожье.



O.R.B

Роман Шиленко

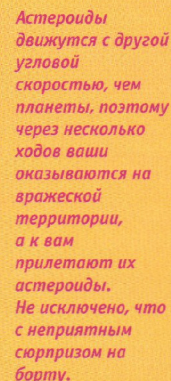
Странная все-таки эта фирма Strategy First. С одной стороны, она гордо заявляет, что работала с такими грандами, как Жора Лукас и Empire Interactive, приложилась каким-то боком к выходу SSI'шных Steel Pampers, простите, Panthers I и II, а с другой, отметилась в прошлом году двумя та-а-акими перлами, что хоть стой, хоть падай. Я имею в виду убогий диаблоид Clans, не имеющий никакого отношения к ТЕМ САМЫМ Кланам, и «симулятор носа великого мореплавателя» ((с) Торик) по имени Man of War II. Закрадывается вопрос, уж не раскраской ли коробок для игр известных издателей занимались ребята? А, может, просто стоить вспомнить, что к канадцам (компания канадская) жители Соединенных Штатов относятся так же, как мы к чукчам, и проявить снисхождение?

Паспорт

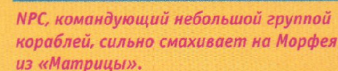
O.R.B.
Жанр: стратегия
Разработчик: Strategy First Inc.
Издатель: Strategy First Inc.
URL http://www.strategyfirst.com
Дата выхода: сентябрь 2000 г.

Давным-давно в далекой, далекой галактике была могучая Империя, а потом пришли ребелы, всех вынесли, а императора, как положено по нашей, ребельской, инструкции, скинули в шахту. Подозрительно знакомый сюжет. Империя развалилась, связи со многими звездными системами были утрачены. Система звезды Aldus была одним из таких забытых всеми углов галактики, и она стала объектом внимания канадских разработчиков. На планете Malus существовала колония, которой туго пришлось в Темные Века, но они выжили, построив новое общество по спартанским законам, и вышли в ближний космос. Ребята потихоньку стали прибирать к рукам астероиды, благо в системе Aldus был свой пояс астероидов, и тут приключился небольшой конфуз— по другую сторону от местного солнца обнаружилась еще одна обитаемая планета. Периоды обращения вокруг светила у обеих планет были одинаковыми, и в телескопы они не могли видеть друг друга. Называлась планета Alyssia, и населявшая ее раса была столь же технологически развита, как и малусы (очень маловероятное совпадение с точки зрения эволюции). Малусы обнаружению братьев по разуму очень обрадовались, поскольку очень быстро выяснили, что алиссийцы живут по совершенно чуждым законам — законам мира, согласия и уважения к другим существам. Согласитесь, это уже законный повод для войны! Потирая волосатые ручки, малусы рванули домой, и вот уже вся раса занята только подготовкой к грядущему столкновению. Алиссийцы, забыв про писмейкерство, занялись тем же самым. В общем, обе расы вляпались в конкретное… и тут появляется геймер, весь в белом, и принимает на себя руководство одной из враждующих сторон.

Выкачиваем ресурсы, а потом переоборудуем орб в автоматическую разведывательно-диверсионную базу, которая уплывает на вражескую территорию. Киндер-сюрприз, однако.


Астероиды движутся с другой угловой скоростью, чем планеты, поэтому через несколько ходов ваши оказываются на вражеской территории, а к вам прилетают их астероиды. Не исключено, что с неприятным сюрпризом на борту.

O.R.B. расшифровывается как Off-world Resource Base, что можно приблизительно перевести как «Внепланетная ресурсодобывающая база», то есть


NPC, командующий небольшой группой кораблей, сильно смахивает на Морфея из «Матрицы».





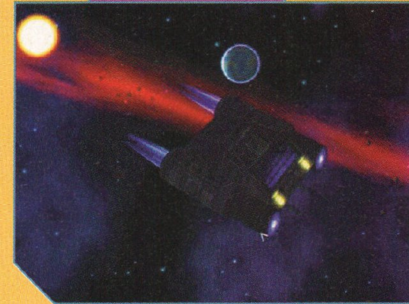
Предметом всех желаний, кроме вражеских скальпов, естественно, становятся астероиды. Это единственный и неповторимый источник ресурсов в игре.

добыча полезных ископаемых является делом «агхинужным и агхиважным». Ископаемые водятся только на астероидах, поэтому схема добычи такова: найти нужный шарик, построить на нем O.R.B., после чего остается лишь смотреть как наполняются закрома вашей расы — это позволяет вам строить новые корабли и исследовать новые технологии. Со временем в результате бурной шахтерской деятельности геймера форма астероида заметно меняется, а когда все полезное на нем заканчивается, то на местный орб инсталлируются пушки, и в вашей системе обороны становится одним фортом — что-то типа башен в Warcraft и Starcraft. Очень неплохое дополнение, особенно, если учесть движение астероидов вокруг звезды. Да-да, они тоже вращаются вокруг звезды, но с другой угловой скоростью. Чувствуете, какие открываются перспективы? Выкачиваем ресурсы, а потом переоборудуем орб в автоматическую разведывательно-диверсионную базу, которая уплывает на вражескую территорию. Киндер-сюрприз, однако. Кроме того, астероиды служат в качестве неких точек отсчета, что заметно облегчает нелегкое дело ориентации в 3D, а также позволяют мелким кораблям укрываться от радаров противника. Большие корабли и флоты в пояс загонять крайне не рекомендуется. Последнее свойство астероидов — хранение в себе артефактов давно вымершей неизвестной расы, которые откроют новые направления в науке.

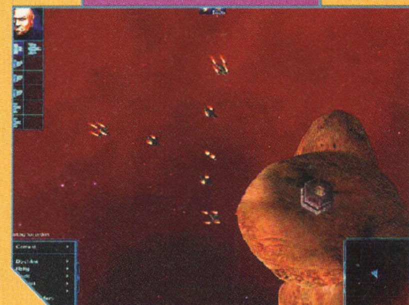
До восьми человек смогут сойтись в жестокой схватке, но поскольку в войне принимают участие всего две расы, то игроки будут вынуждены разделиться на две команды.

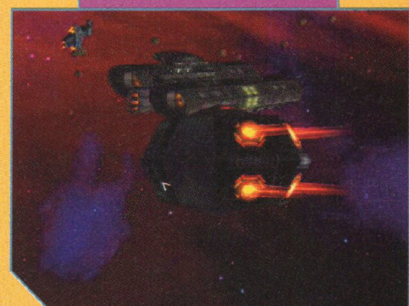
Действующие расы очень разные по своей идеологии, что выливается в разные образы действия. Малусы более прямолинейны, обладают более мощным вооружением и, как правило, собирают огромные флоты. Алиссийкие корабли обходятся дороже, но точность их вооружения, повышенная маневренность и усиленная защита того стоят. Одна сторона способна сама изобретать и производить новые виды вооружения, добывающее оборудование, зато другая успешнее выуживает новые технологии из артефактов и захваченной вражеской техники. Общим для обеих рас является База (священное для RT-стратега слово), построенная на домашней планете и вокруг нее. Именно туда сборщики перетаскивают добытые ресурсы, там долгими ночами скрипят мозги ученых, разрабатывающих очередное Оружие Победы, там строятся новые корабли, и потеря ее означает конец игры. Baza o muerte — База или смерть.

Всего запланировано пять типов кораблей, различающихся ценой, вооружением, броней и движками. Файтеры — самые маленькие, действуют группами до 12 штук. Десантники используются для взятия вражеских посудин на абордаж. Эсминцы, корветы, шаттлы обеспечивают прикрытие шахтерских маршрутов и больших кораблей. Гигантские крейсера хоть и снабжены нехилыми стволами, но используются в основном в качестве грузовиков в том числе, для других кораблей. Пятый тип — орбитальные космические станции, они же верфи, они же научно-исследовательские институты, они же станции техобслуживания и апгрейда. Управление кораблями и группами обещает быть весьма продвинутым. Так можно дать указание приблизиться





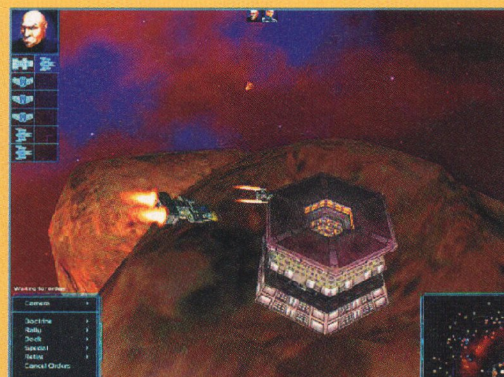








Следов подобной длины у космических корабля быть не может, но ради красоты на эту нефизичность можно закрыть глаза.



После высасывания всех ископаемых шахта (O.R.B.) легким движением руки превращается в странствующий вместе с астероидом форт-террорист.





Качество изображения далеко от кинематографического, но, по крайней мере, корабли и фон выглядят достойно.



В ходе игры геймер столкнется с изрядным количеством NPC, которых сможет нанять для службы в космофлоте. Нововявленные офицеры ставятся во главе групп кораблей и начинают свое развитие.

к определенному маршруту и двигаться в его тени по околосолнечной орбите, можно устанавливать маршруты для разведчиков, патрульных групп и сборщиков ресурсов. При этом устанавливаются не только ключевые точки, но еще формация и схемы поведения при встрече с чужими кораблями. Есть три общие схемы: агрессивная, нейтральная и оборонительная, но если в них закопаться поглубже, то можно указать на какой тип вражеского корабля как реагировать. Типа если мимо пролетает мирный сборщик, то его стоит уничтожить или захватить, а если встретился крейсер, то самое умное — прикинуться безжизненным космическим обломком или астероидом.

В ходе игры геймер столкнется с изрядным количеством NPC, которых сможет нанять для службы в космофлоте. Нововявленные офицеры ставятся во главе групп кораблей и начинают свое развитие. За каждый удачный бой, то есть такой, из которого им удается унести ноги, они получают икспириенсы, а также прибавку к определенным навыкам и личным характеристикам (склонность к риску, агрессивность, мужество, etc). Как вы уже догадались, офицерский состав, равно как и орбитальные станции, переносятся из миссии в миссию, так что разбрасываться ценными кадрами не стоит. Со временем NPC разовьются настолько, что решение, кого куда назначить, сможет оказать заметное влияние на ход игры. Сюжет обеих кампаний один, но расовые особенности вносят некоторое разнообразие. Миссии за малусов и алисийцев похожи между собой, задания для них состоят из нескольких пунктов (а не только из «kill them all»). Комбат проходит в реальном времени и одним из сюрпризов, из числа порожденных фантазией авторов на сегодняшний день, будет появление на сцене флотов третьей расы, которой одинаково все равно с кем воевать и чьи корабли «немного»круче кораблей геймера. Идея сильно смахивает на Homeworld, но в ответ на подобные обвинения руководство SF принимает оскорбленную позу и сообщает, что вообще-то они уже три года делают O.R.B. и ни о каком клоне тут речи быть не может.

Мультиплейеру в игре быть. До восьми человек смогут сойтись в жестокой схватке за астероиды, но поскольку в войне принимают участие всего две расы, то игроки будут вынуждены разделиться на две команды. Кто-то встанет во главе Базы и будет координировать добычу ресурсов и строительство новых космолетов, а остальные возглавят флоты и сойдутся в риалтаймовом бою. Интереса ради для управляемых живыми игроками соединений вводятся настраиваемые логотипы и приделана возможность обмениваться кораблями. В целом обещания достаточно громкие, но, насколько реально их воплощение в жизнь руками канадских девелоперов, мы узнаем не раньше осени. MG

Трехмерное окончание трилогии

Simon the Sorcerer 3D



Мария Палагина

Жанр классических квестов опять подает признаки жизни. Несмотря на прогнозы астрологов, в год продолжает рождаться одно-два приличных приключения. Вспомним хотя бы то, что у всех на слуху. 1997 год — Blade Runner, 1998 — Grim Fandango, 1999 — Discworld Noir. И вот теперь в 2000-ом веселись, ликуй, честной народ — Simon the Sorcerer 3D в гости к нам идет!

Паспорт

Simon the Sorcerer 3D
Жанр: adventure
Разработчик: Headfirst Productions
Издатель: Hasbro Interactive
URL http://www.hasbrointeractive.com
Дата выхода: апрель 2000 г.



Окунемся в приятные воспоминания. В 1993 году вслед за легендарным Monkey Island в свет выходит первый Simon the Sorcerer. Практически тут же его настигают признание, бешеный успех и престижные награды на крупнейших выставках. Прилавки магазинов моментально опустошаются напористыми игроками всех возрастов и рангов. Вкупе со вторым Simon the Sorcerer объем продаж бестселлера переваливает за 600 тысяч экземпляров. Согласитесь, нынешним производителям приключений такого и не снилось. Так в чем же, интересно, притягательность игр нашего детства? Откинем в сторону ностальгический налет, вздохи по поводу безвременно ушедшей юности и посмотрим на вещи

трезво. Для большинства производителей тех лет бизнес был только на втором месте, тогда как первое всегда занимало творчество. К тому же тогда были свежие идеи, со временем потускневшие (особенно если цифра, стоящая после названия игры, переваливает за пятерку). Что и говорить, большинство компаний эксплуатируют сейчас лишь старые обкатанные сюжеты. В те же далекие времена даже малоизвестные разработчики могли позволить себе появиться на рынке с малобюджетным проектом, созданным на чистом энтузиазме. Акулы бизнеса были не столь зубасты, а издатели не столь требовательны. Наверное, поэтому мы и любим старые добрые двухмерные квесты не за продвинутые, как сейчас принято, 3D-технологии, а за оригинальность и неподражаемый юмор.

Но вернемся к Саймону. Напомню, что в первой серии главный герой переносится в другое измерение, чтобы спасти доброго волшебника Калипсо из лап злого волшебника Сордида. Масса забавных персонажей, увлекательный сюжет и нетривиальные головоломки поставили Саймона в один ряд с незабываемым Гайбрашем Трипвудом. Возможно, некоторые скажут — обычная калька с шедевра. Но зато бесспорно талантливая! Словом, игра зажила своей жизнью. Продолжение приключений маленького мага вышло в 1995 году и носило броское название «Лев, волшебник и гардероб». Наш герой вновь сталкивается с воскресшим Сордидом, и на этот раз ему приходится спасать из лап злодея внучку Калипсо, очаровательную Аликс. К сожалению, у второй части плохой конец: душа Саймона остается в плену у злого волшебника, который по-прежнему не оставляет идею завоевать мир. То есть уже тогда разработчики оставили за собой законное право на продолжение истории. Правда, ждать пришлось довольно долго. Подумать только — целых пять лет! И это в наше-то время, когда космические корабли бороздят просторы вселенной, а компании типа Cryo Interactive поставили производство красочных 3D-приключений на конвейерную основу! Но что поделать, издатели требуют трехмерность, любители двухмерных приключений вымирают как класс, а сегмент рынка квестов сужается, как шагреневая кожа. Так что приходится вертеться и изыскивать средства на дорогостоящие проекты.

Чем же порадуют нас разработчики на этот раз? Первым делом они расписались в том, что все прелести предыдущих серий, вплоть до неподражаемого юмора, перенесены в трехмерное окружение. Чего им это стоило, остается только догадываться. Хотя если учесть, что популярный в свое время мультяшный квест Toonstruck обошелся разработчикам аж в 20 миллионов долларов, а суперпроект Grim Fandango так и не окупился, можно предположить, что создатели «Саймона 3D» пролили немало слез, прежде чем взяться за работу.

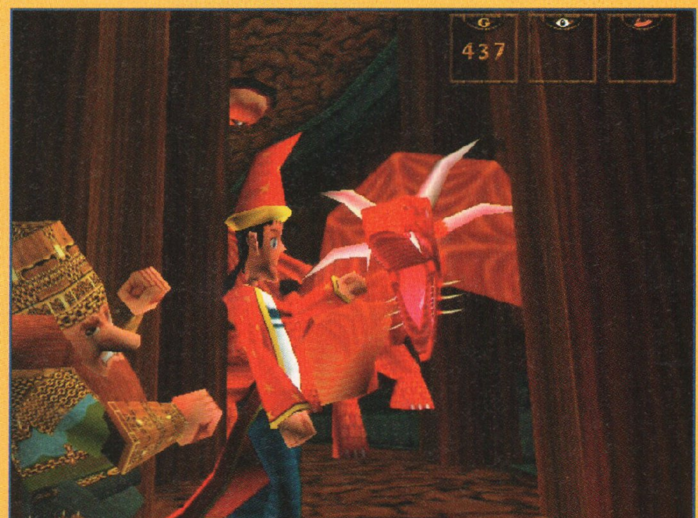
Но, как говорится, «парни, бросьте эти сопли, нас ждет третья серия!». В ней Саймон попытается спасти мир от уничтожения своим старым приятелем Калипсо, выжившим из ума за долгие годы простоя. К сожалению, на пути нашему герою уже не повстречаются любящие выпить пышнотелые валькирии и тому подобные чаровницы, покорившие наши сердца в первых частях трилогии. Но зато будут гномы, тролли, древесные черви и куча других не менее милых сердцу фэнтезийных персонажей. Однако никаких перипетий сюжета разработчики не открывают,


Учение — свет, причем в буквальном смысле. Смотрите, магическая книга аж светится!


Ай-ай-ай… Ведь говорила мама Саймону, что подслушивать под дверью нехорошо. Как бы любопытной Варваре нос не оторвали!

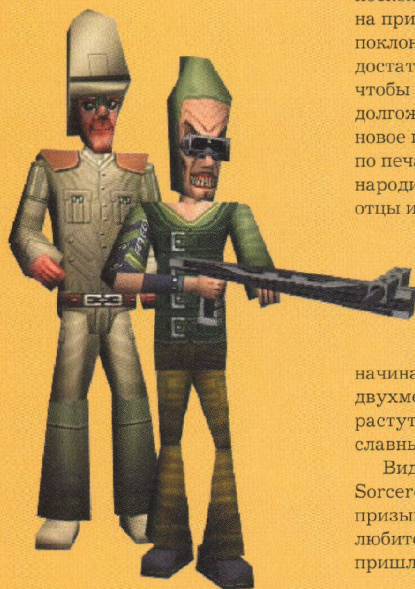



Как вы наверняка подметили, Simon the Sorcerer 3D в общем и целом похож по своей реализации на знаменитый Grim Fandango.


Ишь какой ящер! Такому палец в рот не клади: он не только руку отхватит, всего тебя живьем сожрет.







поскольку игра вот-вот появится на прилавках. Для настоящих поклонников жанра обычно достаточно уже одного названия, чтобы наброситься на долгожданное продолжение. А вот новое поколение квестовиков, судя по печальной статистике, пока не народилось. Поэтому призываю: отцы и деды, приучайте молодежь к квестам! Долой секс и насилие из незрелых душ! Даешь остроумие и сообразительность! Под любым благовидным предлогом подсовывайте начинающим игрокам старые двухмерные приключения. Пусть растут на классике и продолжают славные традиции предков.

Видно, разработчики Simon The Sorcerer 3D вняли подобному призыву. Проведя опрос среди любителей приключений, они пришли к выводу, что народ желает поменьше экшна и побольше играбельности. Кроме того, всех давно беспокоит проблема одноразового прохождения квестов, после которого игры навсегда оседают на пыльных полках. Поскольку создание полностью нелинейного квеста является утопией, авторы нашего проекта ограничились множественными концовками и секретными уровнями, которые можно обнаружить только при повторном прохождении игры. Неужто разработчикам и впрямь удастся настолько простимулировать нас нелинейностью сюжета, что, поседев в погоне за развязкой, наутро мы, как ни в чем не бывало, снова засядем за компьютер? Интересно было бы хоть на старости лет (недавно нашей заслуженной писательнице исполнилось 98 лет. — *Прим. отв. ред.*) умилиться достижениями небывалого прогресса. Впрочем, шутки в сторону.

Все очень серьезно (да уж, преклонный возраст — дело нешуточное. — *Прим. отв. ред.*).



Толстячку наше появление, похоже, сугубо фиолетово. Но вот если у него что-нибудь купить — тогда другое дело...

Рублем поддержим смелых производителей, не побоявшихся лечь на амбразуру, закрыв своими телами зияющую брешь, образовавшуюся в любимом жанре! Так что продайте последнюю рубашку, купите игру и вы увидите, что:

1. Саймону есть о чем поговорить с множественными (около шестидесяти) NPC. Причем не только о деле, но и о снах, о книгах... Можно даже с ними поругаться или пошутить. Если же вам недосуг, то предусмотрена специальная кнопка «Говорить только о важном».

2. Герою есть куда пойти и что поделать. К примеру, вы и не заметите, как всего через полчаса игры Саймон уже будет вовсю обмазывать гномов сливочным маслом и стрелять то ли по ним, то ли ими самими из порохового ружья.

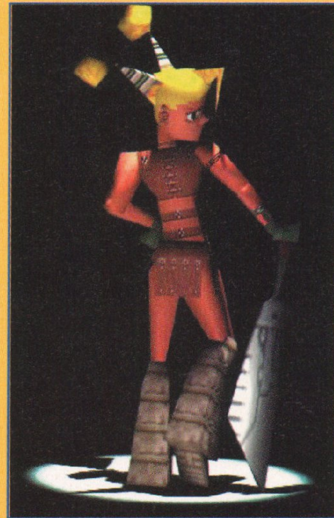
3. Simon the Sorcerer 3D призван привлечь самые широкие круги играющей общественности. Взяв за отправную точку результаты все того же опроса, разработчики обещают, что благодаря их игре к любителям приключений приобщатся также многочисленных поклонники RPG, которым надоело махать мечами на необъятных просторах сказочных миров. Пусть хоть немного отдохнут от пресловутого мультиплейера! По заверениям авторов, сюжет игры позволяет резаться в нее всем, от мала до велика, без серьезных последствий для психики.

Все прелести предыдущих серий, вплоть до неподражаемого юмора, перенесены в трехмерное окружение.

Что до технической стороны проекта, то стоит сказать, что в игре вовсю задействованы практически все известные на сегодняшний день 3D-ускорители и 3D-звуковые карты. А то порой



нет-нет, да и пожалеешь о выброшенных на ветер деньгах, не находящих применения в псевдотрехмерных квестах последних лет. Кроме Grim Fandango, в который была честно встроена опция трехмерного ускорения, больше припомнить особо и нечего. В то время как в Simon the Sorcerer 3D разработчики из Headfirst использовали движок NetImmerse от фирмы NDL, применявшийся также в Prince of Persia 3D. Конечно, не в том же самом виде, для «Саймона» энджин был существенно усовершенствован. В частности, был написан дополнительный код, позволяющий производить мониторинг на всех стадиях разработки. По словам программистов проекта, новая версия движка максимально гладко видоизменяет в реальном





времени трехмерное окружение, благодаря чему неизменно превосходное качество графики ожидает играющих как в закрытых пространствах, так и в открытых.

Сам «Саймон» состоит из более чем 600 полигонов и способен воспроизводить бесчисленное множество выражений лица: от саркастической улыбки до светлой печали. Новый движок обещает придать мультипликационным персонажам необыкновенную гибкость и естественность. Также, что немаловажно, будет поддерживать трехмерный звук. В игре даже есть головоломки, специально придуманные для объемных звуковых карт!

Как вы наверняка подметили, Simon the Sorcerer 3D в общем и целом похож по своей реализации на знаменитый Grim Fandango. Даже управление, как и в знаменитом LucasArt'овском шедевре, предусмотрено только с клавиатуры, джойстика или геймпада — никакой мыши. Разработчики справедливо объясняют это тем, что в реальном трехмерном окружении управление с помощью мыши практически невозможно,



Поскольку создание полностью нелинейного квеста является утопией, авторы нашего проекта ограничились множественными концовками и секретными уровнями.

поскольку не охватывается движение в третьем измерении — вперед и назад. Кстати, некоторые параллели с Grim Fandango проводят и сами авторы «Саймона 3D», благодаря чему ожидание становится все более и более трепетным. Особенно учитывая, что озвучивать главного героя будет тот же актер, что и во второй части, — Брайан Боулз.





Сейчас многие говорят, что квест как жанр давно умер или, по крайней мере, корчится в предсмертных судорогах. Что он якобы делает агонизирующие попытки проникнуть в другие жанры и перегрузить экшн или симулятор лишними умственными упражнениями. Не верьте досужим домыслам! Адвенчуры неизбежно ожидает второе рождение, сейчас же просто переходный период от полностью отошедшего в прошлое двухмерного представителя к еще окончательно не сформировавшемуся трехмерному виду. Не секрет, что многие производители впали в панику и открещиваются от квестов всеми мыслимыми и не мыслимыми способами. А вот Headfirst Productions не побоялись разорения и выпускают своего Simon the Sorcerer 3D, действуя по старинному принципу: «Если не я, то кто же?». Хорошо бы только, чтобы и все их обещания по поводу качества оказались правдой. MG





Заколи мечом, поджарь файерболом

Wizards & Warriors

Роман Шиленко
aka Ranger

Паспорт

Wizards & Warriors

Жанр:	action/RPG
Разработчик:	Heuristic Park
Издатель:	Activision
URL	http://www.activision.com
Дата выхода:	осень 2000 г.

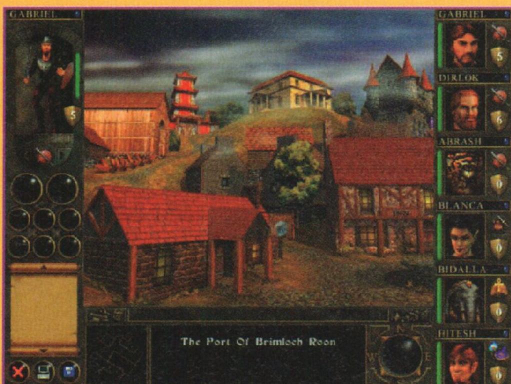
Товарищ D.W. Bradley — фигура достаточно известная в мире RPG, так как именно он является главным автором 5-й, 6-й и 7-й частей серии Wizardry, а также CyberMage. Для своего нового проекта Брэдли подобрал команду девелоперов, состоящую сплошь из фанатов жанра и отметившуюся за последний год работами над Nox'ом и Unreal: Return to Na Pali, и назначил себя главным дизайнером. Флаг ему в руки (в хорошем смысле). Без скандала обойтись не удалось и в середине разработки авторы расстались с первоначальным издателем (Virgin) и поменяли название с длинного Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness на более лаконичное Wizards & Warriors. А может, это такой новый вид отмазки от задержки релиза ?! Кто их, гейммейкеров, знает...

Несколько тысячелетий назад жил египетский фараон с непроизносимым именем, для краткости даже сами авторы называют его Лорд Сет, и был он последней редиской. А так как хуже последней редиски может быть только редиска бессмертная, то Сет вовсю стремился раскрыть секрет вечной жизни и стать самым главным эвилом в мире. В начале творческого пути судьба обычно улыбается эвилам, так что Сет вскоре получил не только бессмертие, но и силу всех древнеегипетских богов, вместе взятых. Своего Дункана Маклауда в Египте не нашлось, зато отыскался священник (Wisdom: 18, Intelligence: 18 по стандартной RPG'шной раскладке), вызвавший силу Черного Огня из артефактного меча Mavin и тем самым погрузивший и себя, и Сета в вечный сон. Через многие века аборигенам приперло поюзать магический меч для решения очередной проблемы, и отряд археологов отправился на поиски. Меч-то они нашли, но кто-то случайно раздавил высохшую фигуру священника, действие спелла прекратилось, и Сет пробудился. Незадачливые любители покопаться в пыли веков немедленно нашли свой конец, а злодей поспешил на волю и первым делом куда-то закинул меч. С этого момента бразды правления переходят в руки геймера, и ему предстоит собрать банду, найти меч, вырезать всех злодеев, в общем, проделать все то, чем мы привыкли заниматься в RPG.

Я думал, что после троллей-ниндзя меня уже ничто не удивит в мире RPG, однако слонам-ниндзя это, похоже, удастся.

Группа единомышленников собирается в самом начале игры, как это и предписывается классическими правилами. Выбирать персонажей можно из десяти рас. Пять из них гуманоидные: Люди, Эльфы, Дворфы, Гномы, Пикси, остальные довольно экзотические: люди-ящерицы, крысюки, некие мистические слоны («Слон редкий, полосатый. Кличка: Балдахин. Характер добрый и нежный...» (с)), двуногие тигры и свинолюди. На старте персонажи могут быть только четырех классов: воины, визарды, присты и разбойники, но в процессе игры, вступая в гильдии и выполняя квесты, вы сможете определить специальности героев (Монах, Ворлок, Паладин, etc. — всего 11), что обеспечит их уникальными знаниями и навыками. Я думал, что после троллей-ниндзя меня уже ничто не удивит в мире RPG, однако слонам-ниндзя это, похоже, удастся. Многие действия смогут быть выполнены представителями только одной профессии. Профессию героя можно менять по ходу игры несколько раз, но при этом нельзя возвращаться к выбранной ранее и впоследствии заброшенной. Неугодного или криво действующего персонажа всегда можно выгнать, а открывшуюся вакансию заполнить кем-нибудь из местных, благо недостатка в добровольцах не будет.

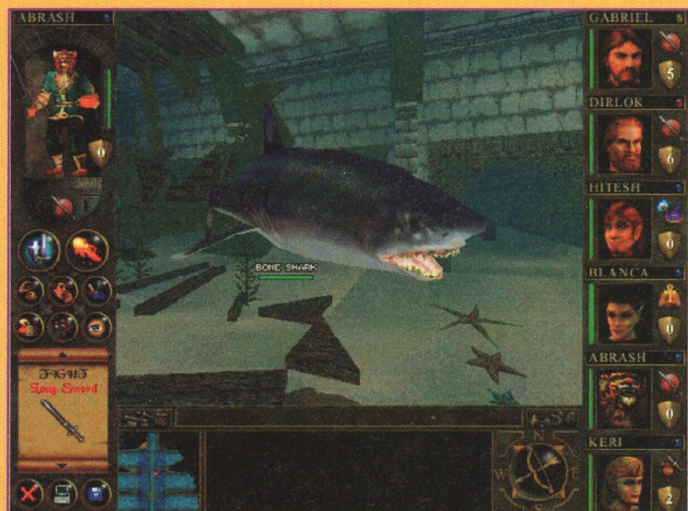
Вынеся слово Wizards в название игры, авторы обязали



Город нарисован в 3D если не безупречно, то ужасно красиво — это точно.



Работа над Unreal: Return to Na Pali сказалась на графическом энджине W&W — он один из лучших в современных RPG.



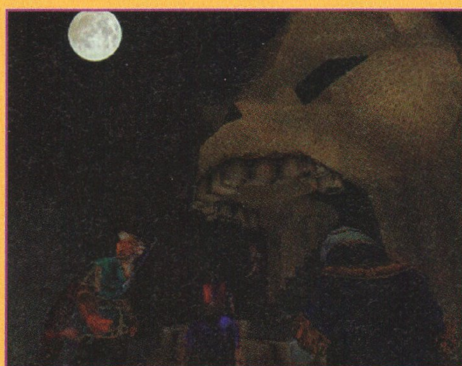
Это не RPG, а прямо какие-то кадры из «Челюстей» или «Глубокого синего моря». По крайней мере, схваток с акулами на моей памяти в RPG не было.

себя создать развитую систему магии. Все заклинания поделены между шестью школами и обещают быть простыми, но эффективными (а не только эффектными, что стало болезнью современных RPG). Школа Солнца представлена всем знакомым файерболом, модификациями огненных стрел, сфер, дождей и прочих врагов пожарника плюс спеллы освещения, которые и осветят дорогу ночью или в пещере, и притянут всех имеющих глаза противников в округе. Школа Луны связана с эфирным миром и обеспечивает персонажей телепортацией, телекинезом, невидимостью и тому подобным. Школа Духа обеспечивает лечащие спеллы серии Heal и Cure, а также несколько видов Protection-спеллов (от огня, яда, etc.). Ароморные заклинания объединены с электрическими (Lightning Bolt, например) в Школу Камня. Школа Vine (затрудняюсь в точности сказать, что имели в виду авторы, давая это название, поэтому не перевожу) дает отравляющие, нервно-паралитические и гипнотические заклинания. Наконец, Школа Дьявола, она же Черная Магия, позволяет подчинять и суммонить разных существ — не слишком пугающий эффект, но более подробных данных пока нет. Начинающие маги знают только Школы Солнца и Камня, присты — Духа и Vine. Остальные школы изучаются путем выбора соответствующей профессии, членства в гильдиях и т. д. В сумме выходит около сотни заклинаний. Количество радует, не подвело бы качество [тьфу-тьфу-тьфу].

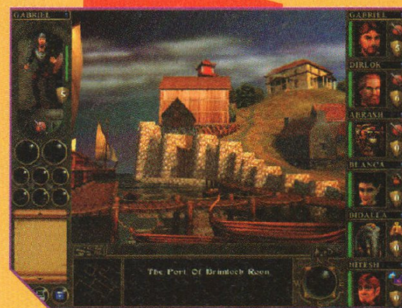
В игру встроена система Adaptive Time-Phasing (ATP), позволяющая идти в том режиме, который больше подходит каждому конкретному геймеру, то есть от turn-based до полного real-time, при этом она постоянно подстраивается под игрока, и ничего в опциях устанавливать не надо. Когда игрок все делает в real-time, то и игровой мир живет с той же скоростью, но как только ему понадобится взять что-то из инвентаря, выбрать заклинание из спеллбука, подумать над дальнейшим направлением движения, так весь экшн приостанавливается и ждет. По-настоящему оценить эту фичу можно будет только в комбате, где не придется лихорадочно перескакивать с одного персонажа на другой, раздавая пинки и приказы, — не забывайте, за происходящим вы наблюдаете от первого лица. Сюжет игры сильно наворочен, и этому способствует множество NPC, праздно шатающихся по игровому миру. Запоминать, что сказал какой-нибудь маленький гоблин или как звали того тролля, рискнувшего стрясти плату за проход по мосту, нет необходимости, так как дизайнеры встроили маленький журнал, фиксирующий суть всех диалогов и в случае приступа склероза туда стоит заглядывать. С NPC, кстати, предстоит обходиться мягче и душевнее. Нет, можно, конечно, сразу сносить им головы, но прохождение игры от этого станет несколько труднее и геймеру не достанутся некоторые бонусы и скиллы. В W&W будет возможность создавать собственные артефакты, что, к сожалению, довольно редко встречается в RPG, а ведь это, как минимум, неплохой источник денежных средств (игравшие в Might & Magic меня поймут).

Gael Serran — так называется местность — включает в себя три больших города, из которых геймер отправляется на поиски приключений и куда он возвращается зализывать раны. Города нарисованы красиво, но вместо беготни в поисках лавки или кузницы вы просто вызываете двухмерную карту, кликаете на нужный дом и ваша группа уже там. Внешний мир представлен тремя огромными открытыми пространствами, заполненными реками, лесами, горами, озерами, и десятком закрытых локаций: замками, пещерами, подземельями. Каждый из этих условных уровней требует от 10 до 15 часов на прохождение. Встроенная функция автокарты избавит от необходимости держать в голове расположение всех интересных мест.

Игровой мир полностью трехмерен и все объекты в нем «настоящие», что приводит к интересным игровым эффектам.



Игровой мир полностью трехмерен и все объекты в нем «настоящие», что приводит к интересным игровым эффектам. Например, щит теперь не только делает Armor Class персонажа круче, но и реально участвует в отражении атаки, если у героя развит скилл блокирования атак. Метко пущенная врагом стрела втыкается в незащищенный участок тела вашего воина и остается торчать там до проведения хирургической операции. Даже лошади, которых можно использовать для настоящего перемещения(!), бьют копытами и играют мышцами —













Команда из шести персонажей набирается из представителей десятка рас. Самая прикольная из них — это слонопотамы. Вон он предпоследний снизу висит.



мелочь, но глаз радует. Все NPC и монстры (авторы собираются выпустить на арену более трехсот созданий 75 национальностей) будут выглядеть реалистично, но с мягким фэнтезийным оттенком. Лица и фигуры героев, их одежда, состоящая из десятков деталей, обещают выглядеть очень достойно (прощайте, статичные или слегка анимированные рожицы!). О спелл-эффектах лучше не говорить ничего, а убедиться в их крутизне лично.

Изначально в игре предусматривался кооперативный multiplayer до шести человек и deathmatch, но потом энтузиазм девелоперов странным образом угас и теперь мультиплеера не будет вовсе! Уж не знаю с какими такими непреодолимыми трудностями они столкнулись, но отсутствие многопользовательского режима на пользу игре явно не пойдет. Если не учитывать этой дыры, то все остальное: крутой сюжет, умелая команда, современная графика, набор фичей — должно обеспечить игре неплохие сборы. Я сам играю довольно редко, в смысле меньше 24 часов в сутки, но W&W пройду обязательно, хотя бы ради вида слона-ниндзя, путешествующего верхом на лошади. MG

Межгалактический альянс

X-COM: Alliance

Иван Александрофф

Здравствуй, дорогой читатель. Наконец-то Я, «златоустейший, чье каждое слово новородит душу, именинит тело», вернулся. И возвращение мое связано со скорым (вроде бы) появлением на свет очередного продолжения бессмертной саги X-COM.

Паспорт

X-COM: Alliance
Жанр: 3D-action/strategy
Разработчик: MicroProse
Издатель: MicroProse
URL http://www.MicroProse.com
Дата выхода: весна/лето 2000 г.



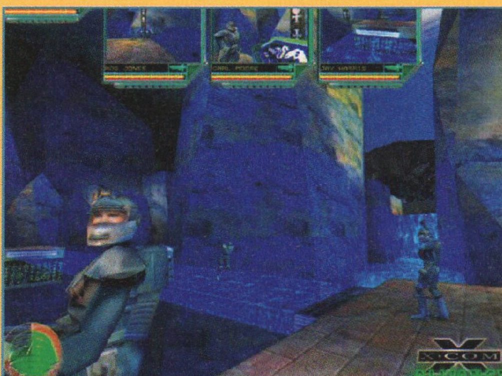
А ведь как все это начиналось! Вспоминается мне седой 1994 год, UFO Enemy Unknown, перед глазами возникает УгловФатый Глобус нашей планеты, мужеподобные тетки в бронежилетах, неторопливое строительство баз, боевые вылеты на места посадки летающих тарелок. Прошло время Terror From the Deep и Apocalypse, фактически мало чем отличавшихся от оригинала, что, правда, не мешало им заработать огромную популярность. Теперь все изменилось. Правда, если быть точным, изменилось все еще два года назад, когда в свет вышел «Интерсептор». Оставив стратегическую часть игры почти без изменений, разработчики дали нам возможность полетать на истребителе, участвуя в космических боях с летающими тарелками инопланетян. Теперь, следуя общей моде, MicroProse решила делать стрелялку на ту же неизбывную тему. На этот раз нам предлагают ощутить себя одним из (заметьте — не единственным) солдат подразделения X-COM'а по борьбе с пришельцами. Таким образом MicroProse пытается привлечь к игре не только закоренелых фанатов игры, но и поклонников трехмерного пространства, ценящих в игре «типа лепоту и все такое». Тем не менее разработчики не стали в угоду моде делать 3-D «с элементами квеста» (чтоб его), а оставили стратегическую часть игры, во многом и тактическую, без каких бы то ни было изменений.

Сюжет X-COM Alliance переносит нас в 2063 год, незадолго до событий, развернувшихся в Interceptor'е.

Сюжет X-COM Alliance переносит нас в 2063 год, незадолго до событий, развернувшихся в Interceptor'е. Во время полета космического корабля UGS Patton, задачей которого стояло то ли исследование руин Сидонии (главного центра алиенов) на Марсе, то ли возобновление поставок продуктов первой необходимости (не совсем ясно, куда и зачем), судно попало в межпространственный портал и оказалось на расстоянии в 60 световых лет от места инцидента. Таким образом, земляне оказались втянуты в войну между уже знакомыми нам алиенами (самоназвание их не запоминается), и неизвестной расой Асцидианов (Ascidians). Теперь задачей экипажа стал



Приглядитесь... Члены X-COM'а, должно быть, гениальные пианисты. Других объяснений по поводу длины их пальцев у меня нет.



По одиночке из такой заварушки не выбраться, пусть каждый из вояк хоть трижды герой. Один за всех и все за одного!

поиск пути домой и параллельный геноцид инопланетных рас.

Теперь можно перейти и к самому главному, собственно к игре. Разработчики, как уже говорилось выше, не стали ограничиваться созданием обычного 3D-шутера. Нет, все останется как в старые добрые времена первых трех частей за исключением самого игрового процесса. Так что готовьтесь собирать оружие убитых врагов, относить его в лаборатории для анализа, впоследствии ставить его на производство... Правда, экономическая стратегия будет ограничиваться вашим кораблем и неизбежно пропадут возможности постройки баз, продажи устаревшего оружия. Как дело будет обстоять с инвестициями тоже не ясно.

Надо отдать должное разработчикам за то, что они не тронули идею стратегического планирования, поменяв лишь внешний вид самих миссий. Так же как и раньше, нам надо будет нанимать десантников (или как там они называются), прокачивать их в миссиях (ролевой элемент остался практически без изменений), вести исследования, разрабатывая новые виды оружия или, как в добрые советские времена, копируя инопланетные технологии.

Кроме того, проходить игру, по словам разработчиков, следует несколькими путями.

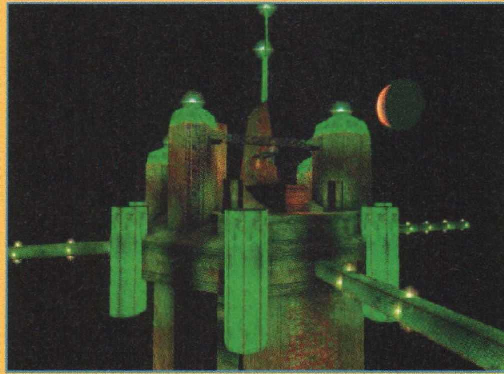
Например, можно отказаться от совершенствования оружия, тратя все ресурсы на изучения псионики, и при этом проходить игру, полагаясь лишь на экстрасенсорные способности и высокие технологии, или наоборот выносить всех и вся сверхмощными пушками, не заботясь о тонкостях пси-воздействия на инопланетян и о другой муре. Но не все так просто и альянс не является обычной стрелялкой, где человек, непрерывно стрейфясь и прыгая рокет-джампами, перемещается по уровням, неся смерть и разрушение. Дает себя знать ролевой элемент: после долгой пробежки возникает одышка, прицел начинает дрожать, вы сбавляете ход, останавливаетесь, чтобы отдышаться... и попадаете под перекрестный огонь, засевших в засаде гадин. А вообще можно от перенапряжения и в обморок свалиться, и ногу подвихнуть, или ее вам кто-нибудь прострелит, и будете хромать, как лиса-Алиса.

Нельзя забывать, что действуете вы в составе группы (максимум пять человек). Членов отряда придется нанимать из бойцов X-COM'а, расквартированных на корабле, причем в него могут вступать не только зверского вида солдаты, но и специалисты узкого профиля, как-то, инженеры, медперсонал и т. д.

По идее все они должны действовать слаженно и аккуратно (конечно, в зависимости от опыта). Вот это больше всего и смущает, ведь достаточно сильный искусственный интеллект ваших подопечных, на мой взгляд, станет решающим фактором во всей игре. Вообще-то, если честно, я более чем уверен, что разработчики сделают его таким. Куда они денутся?

За действиями подчиненных, оставшихся вне поля зрения, можно следить через небольшие окошки, открываемые вверху экрана, а также передавая им приказы по рации. Голосовая связь, правда, поддерживаться не будет, но список команд достаточно широк и варьируется от простого прочесывания местности до захвата инопланетных «языков». Отметить надо и то, что наряду с характеристиками, описанными выше, есть еще и фактор, называемый в народе «страхом». В связи со сложившейся ситуацией на поле боя поведение подчиненных варьируется от приподнятобоевого до панического бегства.

Новые инопланетчики никакой радости у меня не вызывают: могли бы сделать и пооригинальнее что-нибудь.



Прямо изумрудный город Гудвина! И то, что он парит в пустоте, вовсе не значит, что там не разразилась кровавая битва со злыми сектоидами.



Бравых ребят из X-COM не напугать, не на таких напали. Подумаешь, монстр... На помойку! Верните мне крокодильчиков и головастиков.



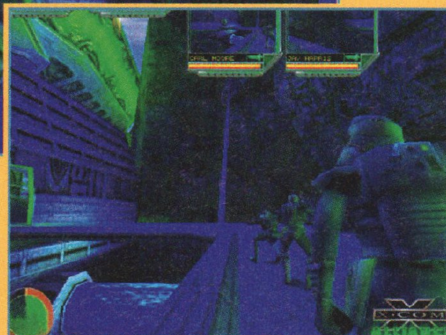












Выражаться это будет не только в их непосредственном поведении, но и в тембре голоса, что привнесет в игру больше атмосферы.

Если уж речь зашла об атмосфере будущей игры, то непременно надо похвалить дорогих товарищей-разработчиков. Обстановка вокруг и впрямь инопланетная, лично я так ее и представляю: серые изжелта-пузые тучи, наполненные кислотными испарениями, домики «на ножках» и так далее, все как надо. Правда вот новые инопланетчики никакой радости у меня не вызывают: могли бы сделать и пооригинальнее что-нибудь. Большеголовые крокодильчики из второй части радовали гораздо больше.

Спецэффекты присутствовать будут здесь в огромном количестве: анриловский движок как-никак. А писать свой собственный микропрозовцы не стали, решив купить лицензию у Epic Games, что, кстати говоря, совсем не оригинально. Но, во-первых, игра появится быстрее, во-вторых, engine для Alliance прекрасно подходит, хотя, по заявлениям разработчиков, он будет сильно переработан, что само по себе очевидно, беря во внимание смешение в игре жанров.

Вот, наверное, и все, что можно пока сказать об X-COM Alliance. Хотя разработчики обещают выпустить игру уже к концу весны, в это верится с трудом, так как, по их же словам, готово только 60% от ее общего размера, а это не так уж и много. Нам остается только ждать и надеяться, что Alliance оправдает надежды и станет достойным (в отличие от Interceptor'a) продолжением великого дела X-COM. MG

Дракон — не роскошь...

Flying Heroes

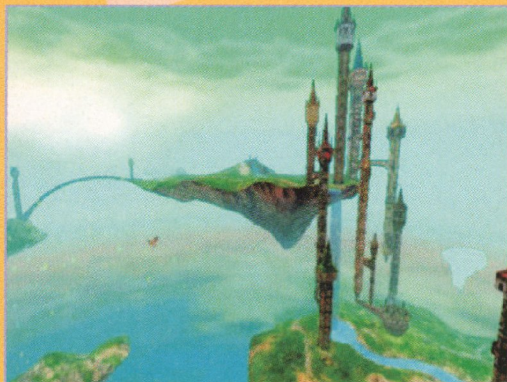
Добрый Грузин

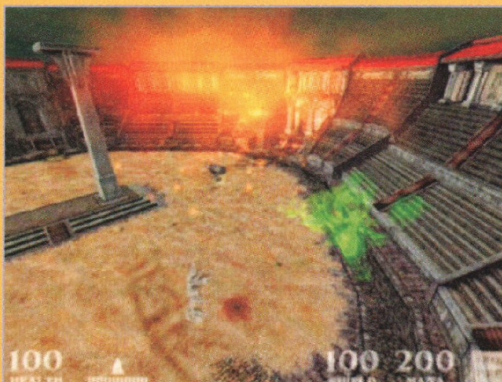
Паспорт

Flying Heroes
Жанр: Action
Разработчик: Illusion Softworks
Издатель: TalonSoft
URL http://www.talonsoft.com
Дата выхода: третий квартал зима 2000 г.

Она и в самом деле была прекрасна. Сердцебиение учащалось при взгляде на это создание. Крепкие узловатые лапы, выпуклая, широко раздувающаяся при дыхании грудная клетка, а крылья... О, о них еще сложат прекрасные баллады. И правда, гигантская рептилия была достойна нового хозяина. Мгновение спустя, наш герой Тупой Селезень, обитатель Серых гор, взмыл на ней ввысь, превратившись в едва заметную точку. Никто бы не различил в ней могущественного и непобедимого Укротителя Ящериц, и лишь пыль, вздыбленная чудовищными крылами мутанта, нехотя оседала на затерявшееся где-то в долине плато...

Куда же умчался воинственный пилот на своем необыкновенном летательном аппарате? Укрощенная рептилия покорно уносила смельчака навстречу грозному противнику. Лимонная Голова уже поджидал его, навострив многочисленное оружие. Огромная птица с хищным клювом размеренно парила на невероятной высоте, управляемая рыцарем с цитрусовым именем.
До грандиозной схватки оставалось несколько минут. Еще немного, и небеса, точно фейерверком, окрасятся магическими вспышками. А затем ликующий победитель спикирует на землю, приветствуемый счастливыми одноклапчанами. И нет для него ничего приятнее справедливой победы над серьезным противником. Но... мы забежали немного вперед. Откуда же взялись описываемые персонажи, кто они? Трепещите, поклонники FPS-action, ибо гремучая смесь из Descent, Magic Carpet, Quake

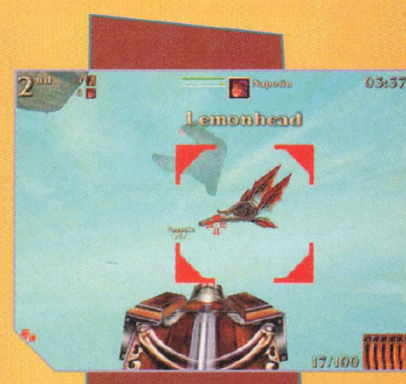


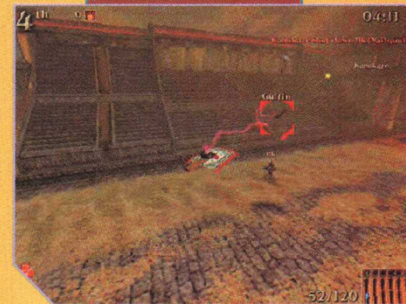



Птица сова. Отличается размахом крыльев и от филина.



Ящер в полном восторге от Колизея — аж голова раздвоилась.











и Dragon Strike уже смотрит в мир наивными бета-глазами и ждет не дождется, когда же ее посадят в коробку. Игрушка называется Flying Heroes. Чешская команда Illusion Softworks безотрывно работает над ней, и в конце июня мы сможем увидеть сей продукт, так сказать, в лицо. А пока узнаем, какова же завязка игры.

Несколько десятилетий тому назад жители фэнтезийного мира Hesperie жили себе спокойно и в ус не дули. И то ли им скучно стало, то ли, наоборот, удаль молодецкую деть было некуда... История умалчивает. В общем, дело было так. Веселые обитатели Hesperie инициировали проведение серии воздушных соревнований, а на наш взгляд, так просто боев. Победители приносили уважение своим кланам, влияние которых в специально созданной Лиге медленно, но верно росло. По прошествии некоторого времени представители четырех отдельных сообществ стали доминировать над остальными и по суровому закону выживания вытеснили более слабых противников с арены боевых действий. Образовавшаяся элита воздушных воинов подняла уровень соревнований недостижимо высоко для недостаточно подготовленных конкурентов, и больше никто и никогда не встречал хотя бы одного чужого в радиусе многих лье от мест ожесточенных сражений. Кланы изо всех сил поддерживали своих пилотов. Постепенно аэробаталии были возведены в культ, став смыслом жизни смелых бойцов. Знаете, сразу почему-то вспоминается Финчер со своим «Б. Клубом» — даже в сказочных мирах люди хотят безнаказанно надрать кому-нибудь задницу.

Итак, на данный момент четыре клана живут кровью поверженных оппонентов. Они с радостью рекрутируют вас на роль стажера-убийцы. Свежего мясца им, тык-сызыть, не хватаить... Далее за вашими успехами будут неотступно следить верховные представители Клу... тьфу ты, Лиги. Так что вы обязаны все время прогрессировать в нелегком ремесле бойца-летяги. Впрочем, по-другому и не выйдет: сразу замочат. Не забыли, с кем дело имеете? То-то. Элита! А в далеком будущем маячит достижение вами верховной цели — победы в финальном десматче высшей Лиги. И обсуждению это не подлежит. Не согласны — летите со своей ящерицей за Серые горы.

Таким образом, если вы решили ступить на скользкую дорожку гладиаторского дела, остается только выбрать, за кого же сложить буйну голову. Каждый клан имеет собственную философию, которая отражается на всех аспектах игры. И обитатели волшебного мирка не преминут привнести индивидуальность даже в процесс вашего умерщвления. Думается, краткая история становления выдающихся сообществ любителей воздушного боя не помешает будущему игроку определиться в своих предпочтениях. Итак, познакомьтесь.

На данный момент четыре клана живут кровью поверженных оппонентов. Они с радостью рекрутируют вас на роль стажера-убийцы.

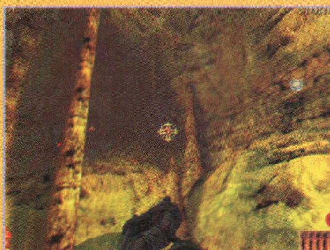
Южная часть провинции Deborea является местом обитания скоплений огромных птиц. Многие поколения друидов выхаживали, пестовали и даже селекционировали пернатых, попутно все более увеличивая их и без того исполинский размер. Размах крыльев крупнейших представителей достигает 120 футов. Конечно же, местные воины их укротили и начали использовать в качестве средства перелетов. После начала воздушных состязаний бойцы из Deborea, приняв в них активное участие, назвались Небесными рыцарями.

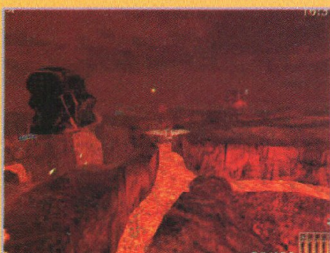
Другой клан появился в пещерах Серых гор. Испокон веков тамошние жители делили кров с разнообразными


Что за чудовище? А, то Небесные Волхвы полетели в магазин за продуктами...









ящерицами, а вернее сказать, с огромными ящерами. Этих драконов постигла та же участь, что и упомянутых птичек. И теперь Укротители Ящеров имеют почетный статус в боевом сообществе.

Еще одни члены Лиги, Небесные Волхвы, населяют летающие острова, зависающие на юго-западе Hesperia. Всесильный в тех краях «Гринпис» по-видимому запрещает им использовать живых существ в роли военного транспорта. Поэтому в создании средств перемещения жители полагаются на собственные магические способности. Развиты они непомерно, вот и выходят у шайтанов самые экстремально-скоростные аэроболиды. Особую симпатию у меня вызывает бочка, снабженная для отвода глаз парой крыльев. Официально Волхвы принимают участие в баталиях только ради демонстрации всем на потеху неординарных магических способностей. Но мы-то знаем сермяжную правду про кровожадных обитателей островов...



Быстрота и вертлявость в бою компенсируется низкой прочностью и более слабым вооружением, и наоборот.

Культура Hammercraft одарила мир еще одним кланом гладиаторов. Ее жители населяют область, которую когда-то занимала теперь уже погибшая цивилизация. Хаммеркрафтеры унаследовали научные знания исчезнувшего общества и переработали их. Инженеры клана воспользовались этой бесценной информацией и построили гигантские воздушные суда, эдакие гравицапы, на которых местные бойцы и принимают участие в... э-эээ, об этом уже было.





Ах ты, чертова зверушка!
Подставляй свою макушку.
Наведу свою я пушку —
Вот и треснет твоя тушка.

Став членом клана, вы не ошиблись и сделали правильный выбор. Так вперед! Героев ждут великие свершения. Ведь главное кроется внутри игрока, и все решат ваши индивидуальные боевые способности. Придется применить их во имя успеха, вернее не применить, а просто выложиться. И не одна птица-ящерица рухнет камнем вниз, пораженная могучей рукой, прежде чем вы будете коронованы как лучший из лучших.

Членство в любом клане дает своим сторонникам некоторые преимущества над противником. Но этот факт не нарушает общей гармонии игры, так как наряду с преимуществами имеются и некоторые недостатки. Скажем, быстрота и вертлявость в бою компенсируется низкой прочностью и более слабым вооружением, и наоборот, превосходство более мощного и лучше защищенного противника нивелируется повышенной медлительностью. В общем, чьим бы «наймитом» вы ни стали, вероятность победить в бою останется на одном уровне с противником. Доверьтесь крыльям, друзья мои. Летите смело. И да не постигнет вас судьба Икара.

Однако вступление в Лигу лишь первый шаг на пути к чемпионству. Только после этого вы приступите непосредственно к игре. Попробуйте выйти живым из смертельных боев. В случае удачи играющему выплачиваются деньги, а также предоставляются выгодные поддерживающие контракты. Но поверьте, перед вами стоит непростая задача. Придется долго тренироваться, прежде чем результаты поединков станут удовлетворительными. Пройдет несколько боевых сезонов, и лишь тогда вам, возможно, улыбнется удача. К тому же содержание турниров постоянно изменяется, что, естественно, не облегчает задачу. Иногда игроку придется даже состязаться среди своих, и победителем станет тот, чье летательное средство уцелеет в бою.

В прочих боях противниками выступят очень сильные пилоты, обладающие собственными характерами и уникальными характеристиками, что обуславливает их предпочтения в тактике ведения боя. Одни любят держать дистанцию и издали лупить из всех стволов по вам, другие, наоборот, подбираются поближе и норовят устроить чуть ли не кулачный бой. Ой как непросто с ними придется!.. Упростить себе задачу можно будет, наняв наездников. Они изо всех сил постараются помочь вам

получить лавровый венок победителя. Кстати, часто придется пускаться в погоню за удирающим соперником, что потребует ловкости и умения сражаться на большой скорости.

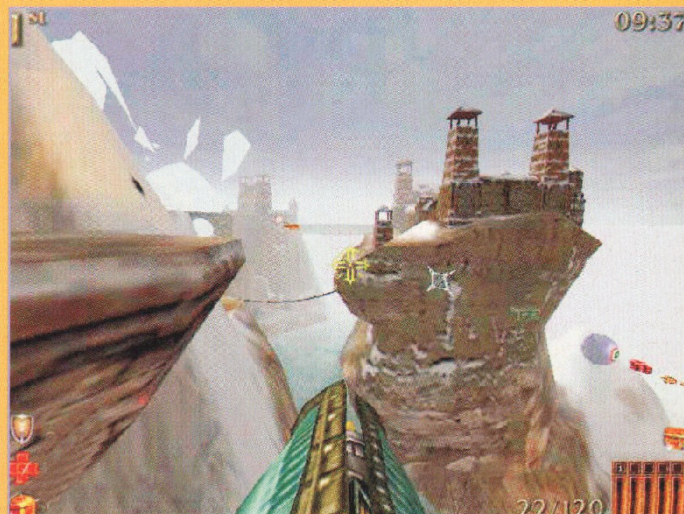
В перерывах между боями можно отправиться на поиски монет, разбросанных по всему уровню. Что успеете собрать за ограниченное время, то ваше. Отведенное же время определяется, исходя из успехов воина в течение нескольких боев. Кстати, иногда играющему предлагается выполнить некие спецзадания, конечно же за наличные... Как правило, новоявленные гладиаторы заканчивают первые сезоны с посредственными результатами, поэтому не стоит отлынивать и игнорировать подобные поручения.

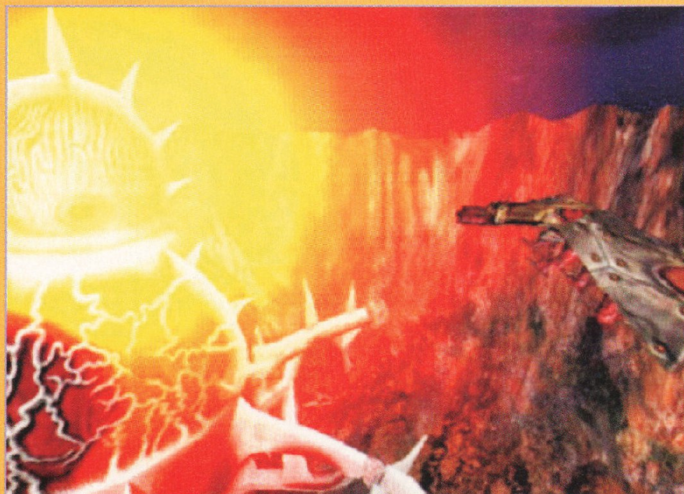
Впрочем, не думайте, что смелые воины рискуют жизнями ради звонкой монеты. Конечно же нет, деньги для них не самоцель, а лишь возможность покупать различные апгрейды для своего оружия, совершенствовать летательные аппараты и ремонтировать поврежденную экипировку. Каждый клан обладает шестью видами неповторимых «самолетов», которые можно модифицировать по четырем параметрам. Например, поддаются улучшению такие немаловажные характеристики, как скорость или устойчивость.

Игрок приступает к своим прямым обязанностям, обладая самой слабой моделью летательного аппарата, без малейших дополнений. Далее все зависит от количества заработанных денег. И вам решать — хотите ли вы ящерицу поогромнее али пулемет какой пострашнее. Кстати, вы сможете приобрести до шести видов оружия с боеприпасами и применить по девять видов апгрейда к каждому. Арсенал дополняет боевая магия.

В перерывах между боями можно отправиться на поиски монет, разбросанных по всему уровню.

Ареной для масштабных воздушных дуэлей послужат самые различные местности Hesperie. Кислых пейзажей вы в Flying Heroes не увидите, на сказочное окружение разработчики явно времени не жалели. Посудите сами. Уровень Вулкана представляет собой сплошную равнину, в то время как Уровень Гор изобилует живописными холмами и долинами. Безграничные просторы, свойственные Магическим Островам, резко контрастируют с вызывающими клаустрофобию Хрустальными Пещерами. В Песчаном Храме имеется удивительная комната со статуями и большим раскачивающимся маятником. Причем каждый уровень обладает своими особенностями. Так, Арена выглядит как огромный зал, в котором спрятаться от вражины практически невозможно. Напротив, Пучина предлагает множество потенциальных укрытий. К тому же некоторые этапы скрывают на своей территории хитрые ловушки. Почти на каждом содержатся power-up'ы. Постоянно встречаются дополнительные боеприпасы, аптечки и прочие полезные фенечки наподобие телепортирующего заклинания.

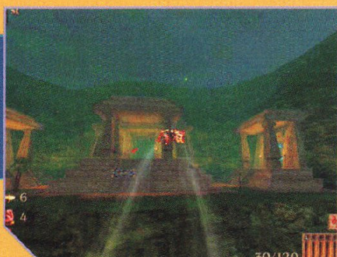
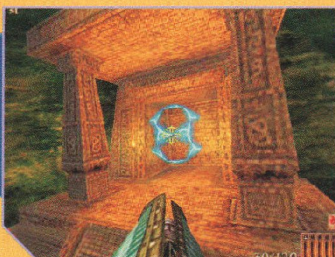
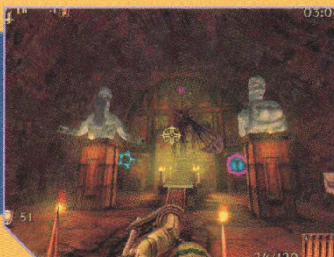
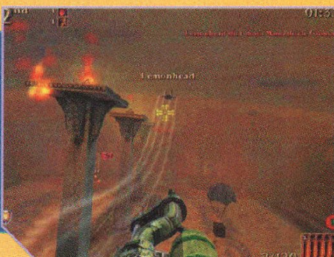




Графически игра будет реализована на самом высоком уровне, сердце Flying Heroes — запатентованный разработчиками движок PETRO. Взрывы и разлетающиеся от них мелкие частицы, дым, тени, свет, туман, движущаяся вода — словом, все эффекты, оживляющие игру, покорят нас своим реализмом. Да и озвучено сие великолепие будет просто бесподобно. Конечно, если разработчики не дадут маху... А пока я абстрагируюсь от их сладких обещаний, возьму новогоднего дракончика и поглажу его по шершавой чешуйчатой шкурке. Спи спокойно, дружок, завтра я... УБЬЮ ТЕБЯ, МЕРЗКАЯ РЕПТИЛИЯ!!! MG

!

Кислых пейзажей вы в Flying Heroes не увидите, на сказочное окружение разработчики явно времени не жалели.

Секс на пляже (Sex on The Beach)

Бокал:
Хайболл

Компоненты:
- Водка «Кремлевская» — 50 мл;
- Peach Shnaps — 50 мл;
- Сок ананасовый — 50 мл;
- Сок клюквенный — 50 мл.

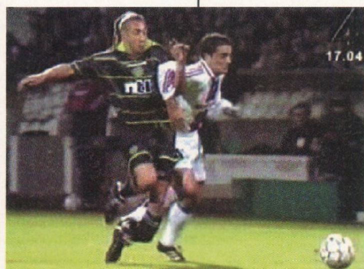
Украшения:
Долька лимона, апельсина, коктейльная вишня, палочка для размешивания.

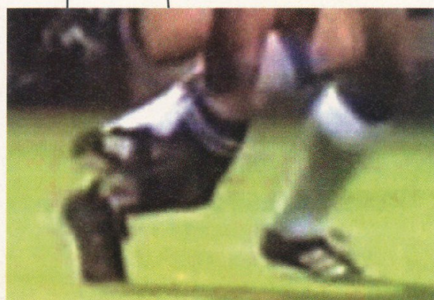


На дворе, как вы уже, возможно, заметили, май. Месяц май примечателен тем, что в нем наконец-то становится тепло, и наступает пора высунуть бледные тела на свежий воздух с целью осуществления оных тел там всевозможных упражнений. Вернее, раньше наступала. Теперь бледные тела упорно продолжают бодрствовать исключительно по ночам внутри помещения, перед излучающим всякую заразу монитором, в котором цифровые технологии и полигоны создают призрачную иллюзию «другой реальности». Но нет, скажем им мы! За окном ждет реальный новый мир, который мы освоим! Весна и лето — лучшая пора осуществить героический поступок и покинуть душную квартиру, чтобы ознакомиться с окружающей действительностью, а также теми игрушками, которые она предлагает. Я вас уверяю, такого качества графики, звуковых эффектов и технического исполнения вы еще нигде не видали. А AI-то, AI!..

В здоровом теле — здоровый УХ!

Дмитрий Резников





Футболисты и их ноги. Если вам такого не надо, играйте с нормальными людьми.

Игры на свежем воздухе

Итак, приступим к выяснению, в какие игры можно играть с помощью универсального компьютера ЖИЗНЬ. Сразу оговорюсь, речи про махание палками в лесу не пойдет. Нынче мы расскажем вам о том, как развлекались на свежем воздухе люди до изобретения IBM PC, а также до изобретения троллей, орков, мехов, юнитов, фрагов и прочей ерундовины. И как можете смело развлекаться и вы. Речь также не пойдет об экстремальных видах спорта — парашютах, мотогонках и даже катании на роликах (последнее никакого отношения к природе и свежему воздуху не имеет). Это пусть Гомолог распространяется. Мы поговорим о более простом и доступном.

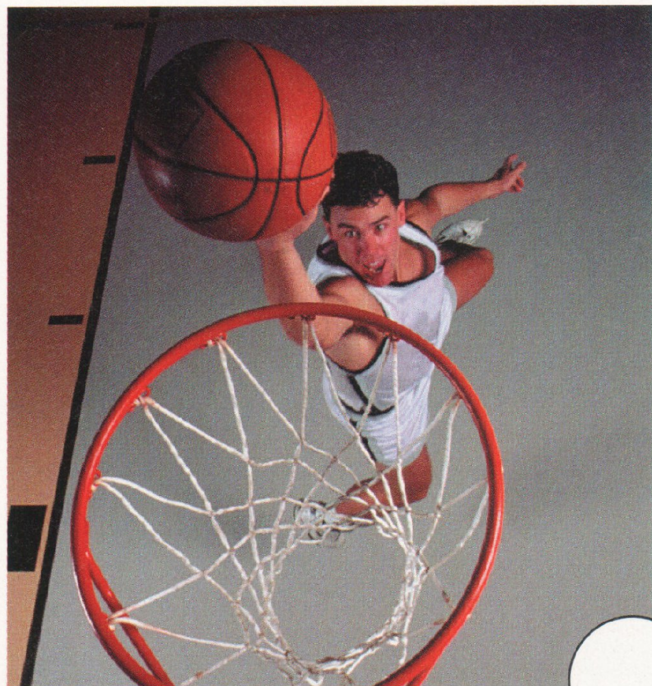
Для начала — о наиболее понятном, о том, с чем вы, возможно, уже знакомы по многочисленным спортивным симуляторам. Речь, конечно, о **футболе**. На самом деле, люди иногда играют в него ногами в реальной жизни, а не на экране компьютера. Не верите? Проверьте. Сходите как-нибудь в местный ПКиО и найдите там большое зеленое поле. На нем, если, конечно, вы придете не ночью, будут бегать мужики и гонять шар — почти как в FIFA 2000.

Системные требования этой занимательной игры достаточно невелики. Вам потребуется площадка травянистая — одна штука, мяч круглый — одна штука, люди с ногами — как минимум 6 штук. Рекомендуемая конфигурация: площадка травянистая достаточно большая, ворота — две штуки, мяч круглый «футбольный» — одна штука и люди — 24 штуки. Правила вы легко найдете в любом футбольном симуляторе.

Надо сказать, что главная проблема футбола — именно набрать народ. Тут есть одна важная тонкость. Народ с ногами, вообще, делится на футболистов и нормальных. Так вот, если вы не причисляете себя ко второй категории (проверить просто: если не тянет ломать во время игры ноги сопернику, лишь бы отобрать у него мяч, значит, вы не футболист), то вам категорически нельзя пересекаться на поле с первой. Дело в том, что у футболистов главная задача — забить гол и им абсолютно параллельно, сколько

народу они при этом покалечат. Нормальные люди играют в футбол так же, как вы — в компьютерные игры, то есть для удовольствия, а не для результата. Смешение этих двух категорий на поле приводит к массе неприятных ощущений, и тут уж неизвестно, что лучше — заниматься физкультурой (без намеков на культуру, кстати) на природе или биться с ботами в «Кваке» дома.

Как добиться правильного коллектива? Для начала надо объединить некоторое количество людей в дружную компанию. Можете попробовать сделать это в своем игровом клубе, в школе, в институте. Уверьтесь в отсутствии среди них футболистов. Засим надо найти поле, на котором вы будете от участия оных избавлены. Для обнаружения свежего воздуха в большом количестве, а футболистов — в малом, рекомендуется искать оное на природе, вдали от шумных мегаполисов. Садитесь на электричку, отъезжайте на некоторое расстояние, выходите и ищите. Поля есть везде. Найдя подходящее,



можете регулярно туда приезжать и играть. Вскоре ваше наличие будет обнаружено местными гражданами. Вряд ли встроенное гостеприимство позволит вам отказать им в месте в командах, и через некоторое время вездесущие футболисты просочатся и к вам. Основной симптом заражения — обилие ненормативной лексики, причем не общефилософского характера (об устройстве мира), а направленной в сторону партнеров по команде (об устройстве их ног). В этот момент рекомендуется поле покинуть и тихо переместиться на новое, известив об этом нормальных людей.

Кстати, замечу, что не рекомендуется играть в футбол в закрытых помещениях. Помимо отсутствия достаточного притока свежего воздуха, оные также характеризуются отсутствием травы на полу. А поскольку в них всегда велик процент футболистов, травмы неизбежны. Один мой приятель полгода назад, например, заработал там сотрясение мозга и с тех пор был лишен врачами права употребления некоторых необходимых организму веществ.

Несколько лучше с точки зрения народа другая коллективная игра — **волейбол**. Проблема заключается в том, что для нее сложнее найти площадку под открытым небом. Существующие обычно бывают заняты местными жителями из-за общего этих площадок малого количества. Тут несколько более высокие системные требования — необходима сеть. Потому, прежде чем играть, найдите гражданина, этим девайсом обладающего. Весьма важный плюс волейбола заключается в склонности в нем участвовать представительниц прекрасного пола. Хотя стоит отдать должное и футболу и представительницам: если на поле нет футболистов, девушки вполне могут и поиграть. При этом, в отличие от волейбола, допускаются тесные контакты, ибо футбол — игра контактная.

Еще есть игра **баскетбол**, но в нее играют мертвые негры по ночам на кладбище, а девушки — нет, поэтому про нее мы лучше ничего писать не будем.

Засим позволю себе перейти к менее требовательным с точки зрения человеческих ресурсов летним спортивным забавам. Одной из самых модных во все времена являлся **теннис**. Это нечто наподобие трехмерного арканоида, где два или четыре человека изображают из себя загребучие лопатки. В народе, от тенниса далеком, бытует заблуждение, что оный является игрой для чрезвычайно обеспеченных граждан. На самом деле это не так. Теннис — игра демократичная, в нее играют и могучие дельцы с президентами, и студенты с безработными. Можно, конечно, платить немереные бабки за травяные корты, но в реальной действительности практически в любом крупном населенном пункте найдутся совершенно халявные. Свои места раскрывать не буду, но порекомендую поискать, во-первых, на территориях старых советских спортивных школ, а также в пригородных поселках.

Прежде чем ломиться на корт, имеет смысл подготовить свои спортивные навыки к умению владеть ракеткой. Для этой благородной цели на территориях всех спортивных комплексов имеются специальные устройства — стенки. Около них можно совершенно бесплатно в течение неограниченного количества времени оттачивать свое мастерство, играя с воображаемым оппонентом. После того как у вас перестанут возникать проблемы с попаданием ракеткой по мячу, а мячом по стене, можете перебираться на корт. С этой целью необходимо обнаружить второго гражданина или гражданку, владеющего(ую) соответствующим спортивным снарядом на равном с вами уровне.

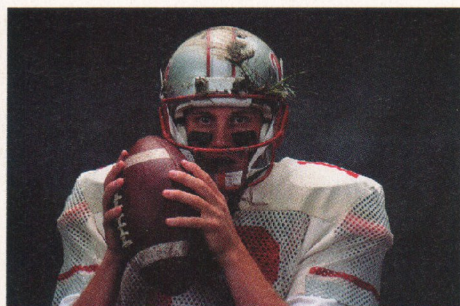
По поводу участия в теннисных забавах гражданок имеется, кстати, одна деталь. Ежели вы обладаете сердечной привязанностью к представительнице прекрасного пола и умеете пользоваться ракеткой, не стоит свою не обладающую такими навыками избранницу сразу же тащить за собой на корт, ибо в этом случае сердечная привязанность будет подвергнута серьезному испытанию. Говоря проще, вам очень быстро надоест под палящим солнцем бегать (или ходить) по

Что такое новус

Стол для новуса — это лакированная квадратная фанерная доска метр на метр, обладающая невысокими бортами. В углах доски вырезаны круглые дырки (лузы) диаметром примерно 8 см (заметьте, что в отличие от бильярда дырки просто в углах, а не выносные). В центре имеется нарисованный круг диаметром 15 см, а на расстоянии примерно двенадцати сантиметров от бортов вдоль них нарисованы прямые линии. У стола имеются складные ноги. Помимо сего, для игры требуются недлинные кии (около метра длиной), а также набор деревянных шайб с дыркой. Играют двое или четверо. Каждый игрок должен, помимо кия, иметь также набор этих самых шайб: одну большую (~4 см в диаметре) и десять маленьких (~2,5). Шайбы бывают двух цветов (у каждого игрока или пары — свой).

Перед началом игры каждый участник выставляет вдоль борта со своей стороны маленькие шайбы. Задача — с помощью большой шайбы («матки») загнать все мелкие шайбы оппонента в дырки. Большая шайба на столе не живет, а держится в руке и выкладывается перед ударом. Бить можно только из своей «зоны» — из пределов того прямоугольника, что получается посредством черчения линий вдоль борта. Бить, естественно, надо кием. Строго говоря, дальше правила вы сможете и сами додумать, но существует одно важное дополнение — «зубы». «Зуб» — это такая вражеская шайба, которая либо оказалась в центральном круге, либо в вашей «зоне». Ее выбивают только с отскока. В остальном, как в бильярде, — за фол («матка» в лузе или за бортом, не попал и т. д.) выставляется забитая шайба. Если «незубов» со стороны оппонента не осталось, то можно и не попасть — фола не будет.

Скольжение шайб по столу достигается путем тщательного втирания в его поверхность с помощью газеты борной кислоты, которую можно приобрести в аптеке.

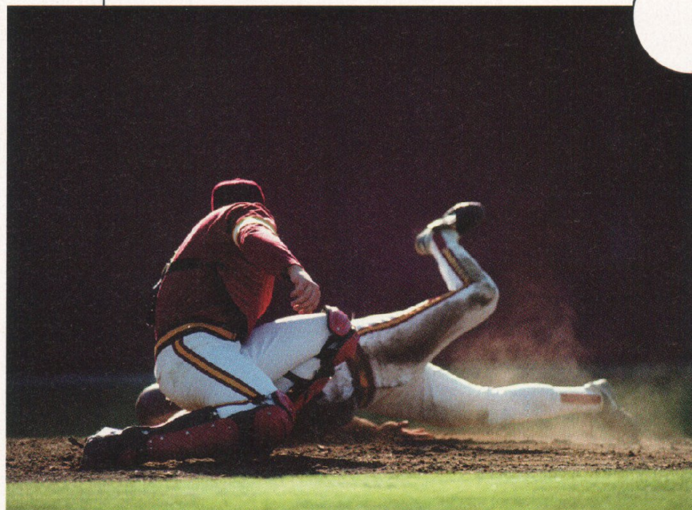


корту за мячом, который девушка отправила совсем не туда, куда следует. Лучше проявите свои чувства, купив подруге абонемент к тренеру, и тогда через некоторое время вы в ее лице получите серьезного партнера по теннису.

Вообще же теннис — это очень хорошо и модно. Главное — не думать, что для него надо иметь кучу бабок. Кстати, народное представление о **гольфе** как о чем-то совершенно недоступном тоже не совсем верно. Во-первых, можно поступить так же, как другой мой приятель в детстве. Он и его одноклассник взяли обычные хоккейные клюшки и теннисный мяч и устроили себе турнир Babushkinskaja Open. Говорят, самая трудная лунка была та, путь к которой пролегал над естественным препятствием — дорогой. Во-вторых, если вы живете в столице и имеете «средний» для нее доход, то при наличии желания вполне сможете себе позволить визит в гольф-клуб. Учтите только, что научиться хорошо играть в гольф очень сложно и долго (и дорого). Но за относительно небольшие деньги можно оказаться на тренировочном поле, которое представляет собой нечто наподобие футбольного, только с плавным подъемом с одной стороны. Вас поставят с другой, выдадут клюшки и корзину с мячиками — и вперед, бейте их на здоровье. Устраивайте соревнование на дальность забивания или на меткость: по полю постоянно ездит небольшой трактор, собирающий шарики.

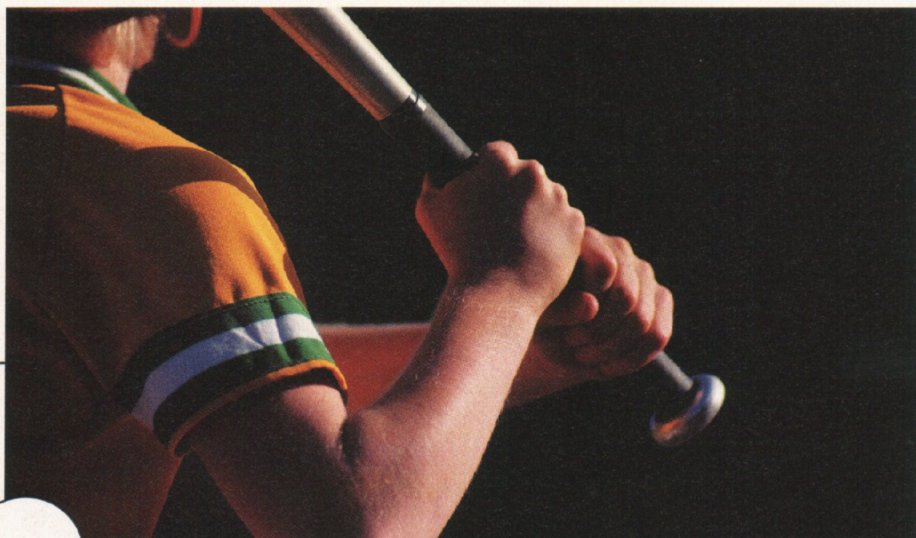
Впрочем, если и теннис, и гольф вас все же не привлекают своими капиталовложениями, попробуйте **пинг-понг**, в свое время весьма популярный в СССР вид спорта. Раньше во всех дворах стояли пинг-понговые столы, и иногда даже, при наличии в доме энтузиастов, следивших за их состоянием, они были пригодны к игре. Надо сказать, что в Европе вообще подобное принято и сейчас, например во Франции полно каменных столов для настольного тенниса (каменных, чтобы местные хулиганы при всем желании их не покалечили). Ныне же, если вы хотите поиграть в пинг-понг на воздухе, рекомендую доехать до ближайшего ПКиО, где, скорее всего, есть пинг-понговая площадка.

Должен сказать, что пинг-понг вообще очень приятный, не требующий грандиозных физических усилий, легкий в освоении, очень динамичный вид спорта, в связи с чем настоятельно советую хоть раз попробовать. В отличие от большого тенниса тут куда меньше времени уходит на беготню за мячиком и куда больше — собственно на игру. И девушки постигают пинг-понг, кстати, значительно быстрее и легче. Кроме того, в отличие от тенниса есть возможность купить себе пинг-понг на дачу. Единственное «но»: шарик легкий, и потому играть при ветре невозможно.

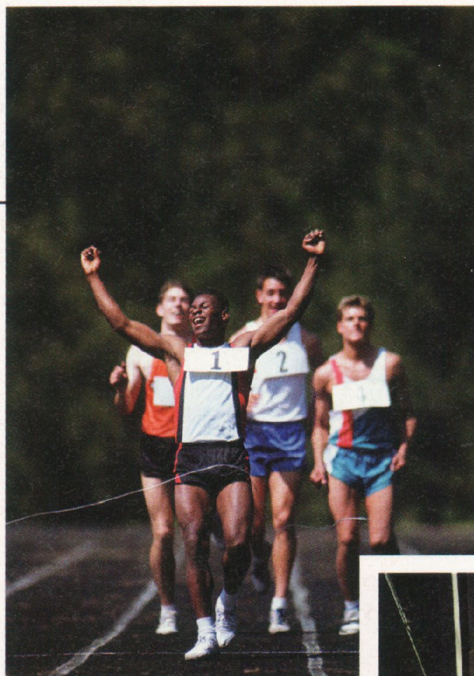


Впрочем, если и теннис, и гольф вас все же не привлекают своими капиталовложениями, попробуйте пинг-понг, в свое время весьма популярный в СССР вид спорта.

Тут, думаю, уместно вспомнить еще один родственный вид спорта — **бадминтон**. При этом подразумевается вовсе не бессмысленное швыряние друг другу волана на пляже, а нормальная игра, с площадкой и сеткой. Найти где-либо у нас хорошую устроенную площадку, тем более на воздухе, очень непросто. Я, например, однажды наткнулся на такую посреди глухого леса. Несмотря на тщательную маскировку, все корты были заняты энергичными юношами и девушками в шортах. Жители Москвы могут сами ознакомиться с этой достопримечательностью: на электричке Усовского направления (Белорусский вокзал) доезжаете до станции Раздоры, и дальше идете



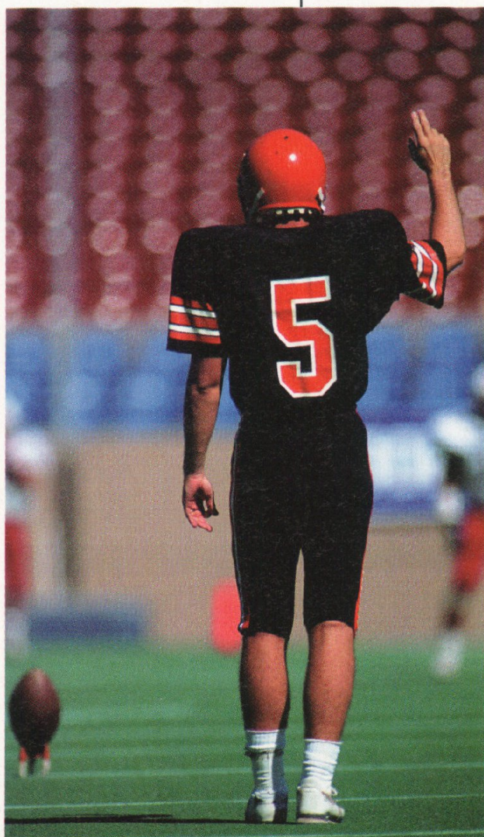
не в сторону населенного пункта, а углубляетесь в лес. Где-то в этом лесу лет пять назад еще можно было поиграть в бадминтон. Впрочем, площадку нетрудно организовать в любом месте, были бы палки для сетки, сама сетка и возможность рисовать на земле. Сетки с давних времен в достатке продаются в спортивных магазинах, правда, народ их нечасто использует для собственно бадминтона, предпочитая ловить ими раков или натягивать на бесплатных, но бессеточных



Надо сказать, что в России по загадочным причинам велосипед подвергнут всяческой дискриминации со стороны как автомобиля, так и пешеходов.

теннисных кортах. Бадминтон по правилам — тоже очень динамичная и очень азартная игра и ничего общего не имеет с тем, чем вы, возможно, иногда маетесь от скуки, просто кидая друг другу волан. Опять же настоятельно рекомендую попробовать.

Далее в нашем каталоге пойдут несколько менее обычные виды спорта. Во-первых, это **городки**. Городки — незаслуженно забытая забава. Собственно, для тех, кто не знает, что это такое, — вкратце суть. Из отрезков деревянной палки длиной примерно 15 см собирается некая фигура. Вокруг нее чертится прямоугольник. Играющий берет в руки значительно более длинную деревянную палку, отходит на положенное расстояние и принимается метать ее в собранную конструкцию. Задача — вышибить все короткие палки (городки) за пределы очерченной площадки. Это — действительно вид спорта, и по нему даже проводятся соревнования (типа чемпионата России). Забава эта не то чтобы чрезвычайно интеллектуальная или динамичная, но прекрасно способна скрасить вечер на даче, когда «Квака» уже достала или компьютер остался дома.



Дальше я расскажу о совсем малоизвестном виде спорта. Видели ли вы когда-нибудь бильярд под открытым небом? Вряд ли. А ведь хочется, наверно, поиграть в него не в прокуренном кабаке, а на природе. Вот и жители Латвии очень хотели. И придумали игру **новус**. В свое время в любом городе Латвии в любом дворе народ резался в эту ураганную игрушку. Кто бывал на Рижском взморье, наверняка с ней знаком: там все побережье было уставлено деревянными квадратными столами. Купить это чудо инженерной мысли можно было за 25 руб. в Риге в советские времена, может, получится и сейчас, но придется очень потрудиться — я лично не видел. Тем не менее обладатели умелых рук вполне могут все сделать самостоятельно.

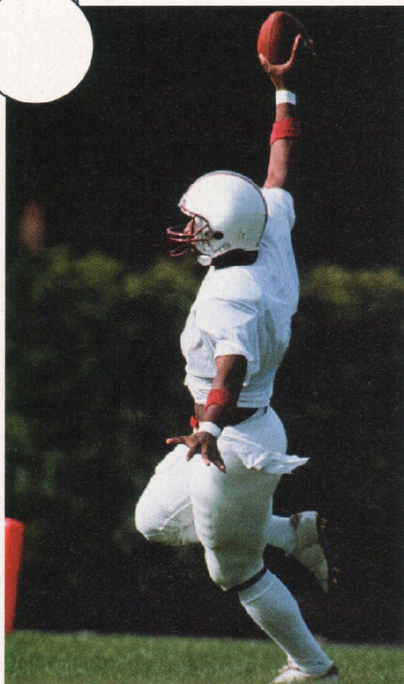
Дальше давайте обратимся к любителям симуляторов — чем же могут развлечь себя они, находясь в удалении от компьютера. Им предлагается воспользоваться двухколесным транспортным средством — **велосипедом**.

Надо сказать, что в России по загадочным причинам велосипед подвергнут всяческой дискриминации со стороны как автомобиля, так и пешеходов. Поэтому для получения максимального удовольствия от велосипедной прогулки рекомендуется нанести визит в замечательную страну Нидерланды. Это, пожалуй, единственное место в мире, где велосипедисты на дороге важнее всех прочих видов транспорта, включая простых пешеходов. И уж точно единственное, где зарегистрированных велосипедов в полтора раза больше, чем жителей.

Вся Голландия опутана сетью специальных велосипедных дорог. Велосипедная дорога — это точная копия автомобильной, только узкая (и иногда встречная полоса находится на удалении). В Голландии на пересечении велосипедной и автомобильной дорог стоят соответствующие светофоры. В Голландии практически все междугородние велосипедные дороги по ночам освещаются (!). Впрочем, мало ли что еще есть в Голландии... И потому, если у вас есть возможность и вы фанат дорожного велосипеда, обязательно отправляйтесь туда отдыхать.



А если вы фанат велосипеда горного (в последнее время модного), то лучше отправиться в Чехию, ибо там дешево и клево. Еще в советские времена чехи увлекались туризмом, благодаря



чему все наиболее живописные районы этой страны были испещрены туристическими тропами. В каждом селе и городе есть карты местности с этих троп обозначением, сами тропы метятся специальными знаками на месте — в общем, лепота. Ныне это хозяйство облюбовали горные велосипедисты со всего мира, в связи с чем теперь почти все поезда (даже одновагонные местные) оборудованы специальной площадкой для хранения железных коней.

Где и как в России развлекаться горным велосипедизмом (о как сказал!), я не знаю. Зато равнинным можно вполне — главное, остерегайтесь злобных автомобилистов, если придется ехать по дороге. Нет ничего более приятного, освежающего и полезного для организма, как тридцатикилометровая велосипедная прогулка, это я вам говорю как истинный фанат такого способа передвижения. Вы мерно крутите педали, созерцаете окружающую действительность, напеваете себе под нос песню — и при этом за то же время и с приложением тех же усилий, что и для трехчасовой прогулки по парку, объезжаете весьма внушительную часть окрестности.

Но в этом деле есть враги. Среди них, например, круглые знаки, где на белом фоне нарисован черный велосипед, а вокруг — красное кольцо. Типа сюда ходу нет. Таких знаков довольно много и в Голландии, но там они всегда сопровождаются аналогичными, но синими изображениями над соседней дорожкой, у нас же разрешающие знаки вообще не в моде, зато масса дорог для велосипедов закрыта. Представляете, как мне в свое время было обломно жить на Николиной Горе, где практически все окружающие дороги (кроме одной) для велосипедов закрыты, и при этом полно гаишников? И потому пришлось искать решение.

Решение таково: вдоль практически всех дорог (особенно железных) идут тропинки, по крайней мере в обжитых районах (а в тундру вы вряд ли, заедете. По ним, надо сказать, и ездить-то куда приятнее, чем по дорогам с наглыми шоферюгами, которые у нас почему-то при виде велосипедиста норовят дундеть в дуду, чем заставляют его шарахаться и попадать под колеса. Естественно, что коль вы собрались кататься не по шикарным голландским дорожкам, а по отечественным тропинкам, велосипед лучше выбрать не спортивный, с тонкими, почти ажурными колесами, а обычный дорожный. Он и надежнее, у него нормальный ножной тормоз (ручники терпеть не могу!), и его колеса не пойдут «восьмеркой» на первой же коряге.

Нет ничего более приятного, освежающего и полезного для организма, как тридцатикилометровая велосипедная прогулка, это я вам говорю как истинный фанат такого способа передвижения.

Люди, к механическим способам передвижения относящиеся с неприязнью, могут отправиться в **поход**. Но для этого необходимо все-таки взять с собой опытного «ходока», так что советовать ничего не буду: он все знает лучше.



Это не склад продукции велосипедного завода, это просто стоянка около Центрального вокзала в Амстердаме.



Видите, сколько есть прекрасных и здоровых возможностей играть в почти-что-компьютерные игры на свежем воздухе? Масса. И главное, в этих играх практически нет багов, к ним не надо скачивать патчи, они обладают удивительно реалистичной графикой, идеальным пингом, а также такими способами передачи информации, которых еще компьютеры не придумали (запах, осязание, температура...). Так что рекомендуем хотя бы в связи с наступлением весны и последующего лета на некоторое время покинуть душную келью игромана и поигроманствовать на свободе. Это — путь настоящего МегаГеймера! MG

Зеленоградский завод музыкальных технологий



Крупнейший в России изготовитель

компакт-дисков

Принимаем заказы на
тиражирование CD.
Цены от 0,4 у.е.

Т/ф: +7 (095) 726-5888
726-5206
745-1095
e-mail: info@komos.com
http://www.komos.com

МЕГА





В этом выпуске:

Evolva

НА СТРАНИЦАХ 69–73

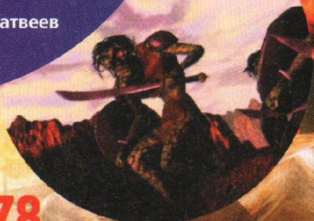


Мегахит мегахиту рознь. Это очевидно — одни игры попадают в данную, весьма привилегированную рубрику за общую классность, другие — за замечательность частичную, но зато какую! Редко бывает так, чтобы к игре нельзя было придраться вовсе. Но такой игры сегодня у нас есть. Зовется она Evolva, выпустила ее на свет божий компания Interplay. Игра действительно очень необычная, правильнее всего будет назвать ее «генетическим шутером». Согласитесь, ничего подобного еще никогда не было и, скорее всего, еще долго не будет. Эта игра открыла собой новый поджанр — и она же его, наверное, и закроет, так как можно, конечно, склонировать идею и наделать еще стрелялок с генетическим подтекстом. Но... неинтересно это будет, и разработчики (а самое главное, издатели) это отлично понимают. Поэтому играйте в Evolva, пока она не устарела, — удовольствия получите массу. Ну и про остальное тоже не забывайте. Ангелы там всякие и все такое...

Искренне Ваш, Данила Матвеев

Messiah

НА СТРАНИЦАХ 79–81



Majesty

НА СТРАНИЦАХ 74–78

БИТВА ЗА ОРГАНЫ

Барсуков Николай ака Barsick

Evolva

Иногда стаивающий снег обнажает странные вещи. И вот опять с наступлением теплого времени года именитые издатели спешат порадовать игровую общественность выпуском новых продуктов, которые, естественно, должны оказаться еще круче прежних. Среди новинок, представленных Virgin на суд игроков этой весной, безусловно, заслуживает внимания игра, носящая ни к чему не обязывающее название Evolva. Получив в свои руки диск с игрой, я, преисполненный скептицизма, уселся инсталлировать ее на свой хард. Начнем, как обычно, с сюжета. Он излагается в целой серии вступительных авишников: однажды давно в одной из галактик, вдалеке от цивилизованных миров, пролетал крупный метеоритный рой. В скопище железных глыб, несущихся среди вечного безмолвия большого Космоса, каким-то образом затесался кокон, то ли потерянный, то ли забытый, а может, и запущенный специально с неизвестной целью. Сколько времени он странствовал в глубинах Вселенной, не известно, но однажды его траектория пересеклась с траекторией одной очень милой планетки. Разумной жизни там не было, зато всей остальной было просто навалом. Пройдя через атмосферу и разогревшись, странный предмет, как нож в масло, ушел в грунт планеты и прочно там утвердился. Не успели испуганные животные покинуть свои убежища, как оболочка таинственного гостя раскололась. Появившиеся оттуда органические структуры споровисто организовали массовое производство чрезвычайно агрессивных форм жизни, которые тут же приступили к геноциду коренного населения планеты. Приглядевшись, можно было без труда увидеть все несомненные атрибуты вторжения одной формы жизни в ареал обитания других, менее агрессивных форм. Нападавшая сторона, по всей видимости, также не отличалась особой разумностью, но, безусловно, имела какую-то социаль-





Вот так и выглядит этот безумный мир, который нам предстоит завоевать... то есть освободить.

Паспорт

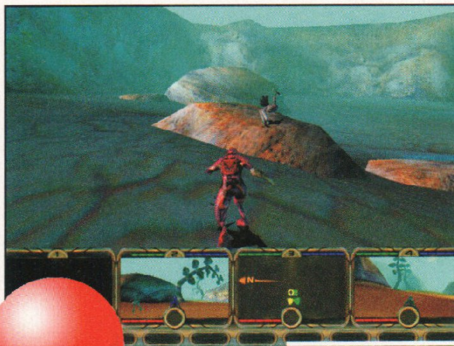
Evolva

Жанр:	adventure/RPG
Разработчик:	Computer Artworks
Издатель:	Virgin
URL	http://www.evolva.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium II-266 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8x

3D-ускоритель



Попалась! Ну я теперь быстрым стану! В случае чего, ноги можно будет сделать в буквальном смысле этого слова.

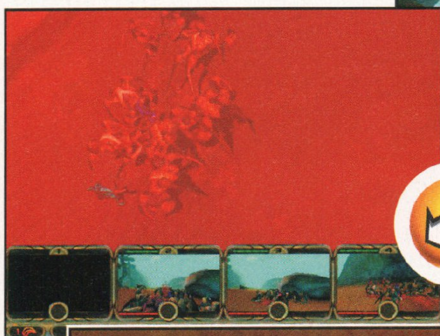
ную структуру по типу муравейника. Сообщество всегда сильнее индивидуума — этот непреложный закон сработал и здесь. Местное население начало неуклонно вымирать, постепенно освобождая место под солнцем своим гостям. Грустная история могла бы, наверное, закончится на этом, если бы случайным свидетелем происходящего не стал оказавшийся поблизости от места действия корабль некой древней расы, названия которой уже никто не помнит.

Преследуя цель сохранить жизнь во всем ее многообразии, экипаж корабля принял решение присмотреться повнимательнее к происходящему и в случае необходимости скорректировать сложившуюся ситуацию. Приземлившись в малонаселенном районе планеты, экипаж сошел на поверхность. Состоял он из четырех существ, которых для простоты изложения мы будем называть геномами. Геномы, как и полагается любой древней расе, отличались друг от друга довольно существенно. Условно их можно было бы классифицировать как силача, бегуна, прыгуна и разведчика. Оказавшись на планете, они поступают в полное наше распоряжение, здесь заканчивается вступление и начинается игра.

Прежде чем переходить к самому игровому процессу, хочется немного поговорить о его реализации. Начнем, как обычно, с графики. Вступительные авишники выполнены с большим вкусом, картины глубокого Космоса поражают воображение. Рекомендую посмотреть от начала до конца, удовольствие гарантировано. Любителям научной фантастики такие мультики надо просто прописывать как средство от депрессии. Поверьте, это преступление — не посмотреть мульты к Evolv'e. Но не мультом единым жив игрок, движок тоже заслуживает внимания. Действие происходит на открытых пространствах, в связи с чем, естественно, встает вопрос о тумане. Туман, товарищи, реализован как надо. Он не начинается в трех шагах от вас в виде белой стены, а очень нежно скрывает удаленные объекты и не вызывает никакого раздражения. Вода в игре, наверное, лучшая из тех, которые мне доводилось видеть. Немного грубовата береговая линия, но сама поверхность — выше всяких похвал. Небо довольно красиво, но полностью статично, чем немного огорчает, впрочем, смотреть на небо придется нечасто, так что этот момент можно простить. Сами ландшафты в целом очень неплохи. Непривычного вида растительность, похожая на фикусы — переростки, скалы и т. д. Все довольно необычно выглядит за счет кислотной цветовой гаммы и абсолютно безумных текстур, натянутых на окружающие предметы. Все вместе производит впечатление другой планеты, увиденной глазами нелюдя. Так что, если раз-



Мой первый уничтоженный инкубатор! Вы думаете это просто? Попробуйте сами, увидите, как враги охраняют свою родную хату (маму?).





Мутируем по команде три зеленых свистка!

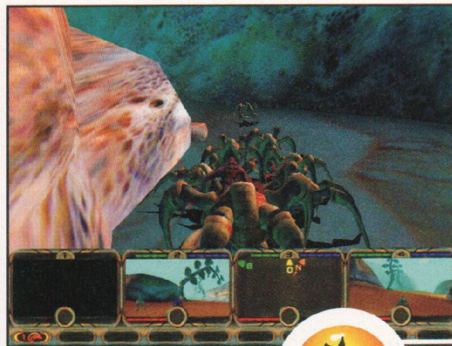
Главная особенность этой игры, ее уникальность, заключается в первую очередь в том, что в ней нет привычного набора оружия и брони. Ведь наши персонажи называются геномами не зря. На момент начала игры каждый персонаж обладает определенными базовыми характеристиками, отличающими его от коллег. Это сила, скорость бега и высота прыжка. В остальном, никакими особенными талантами геном не обладает. Такое положение вещей не сохраняется надолго и меняется, как только наши миротворцы убьют свою первую жертву. Ею легко может оказаться местный житель, ведь мы призваны сохранить вид живых существ, а отнюдь не отдельных представителей этого вида. Безусловно, наши цели гуманны до безобразия, но поверьте, нереально выжить в этом негостеприимном мире, не убив, по крайней мере, по несколько представителей каждого вида, обитающего на планете. Прокачка характеристик персонажа осуществляется путем мутаций и приобретения в результате этих мутаций новых признаков, повышающих жизнеспособность. Каждый персонаж имеет свой интерфейс изменчивости, и направление этой изменчивости индивидуально для каждого члена команды. Суть процесса мутирования заключается в следующем: встретив любое существо, наш отряд немедленно рвет его на ластики, которые немедленно усваиваются персонажами. Организм генома неизученным пока образом использует наследственный материал жертвы в целях повышения собственной приспособляемости. Выбрав генома и войдя в его интерфейс мутаций, можно увидеть текущие характеристики персонажа, а также два варианта его дальнейшего развития. Например, мы только что порвали какую-то лягушку. Входим в меню и видим следующее: можно мутировать очевидным образом и увеличить высоту прыжка, а можно распределить генетический материал и подкачать характеристики, не имеющие ничего общего с прыжками в высоту, допустим, способность к извержению огня. Причем, не мы выбираем характеристики, нуждающиеся в прокачке, а нам предлагается несколько вариантов распределения генофонда жертвы между нашими показателями. Из всего вышесказанного логически вытекает, что по мере прохождения игры персонажи претерпевают значительные внешние и функциональные изменения. Спустя какое-то время они, вообще, напоминают друг друга все меньше, так как эволюция протекает у всех по-разному. Таким образом, оружия как такового в игре нет



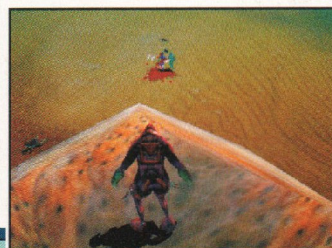


вообще, а есть только видовые признаки, передаваемые геномом геному с удивительной легкостью. Некоторые персонажи начинают напоминать местные виды, другие, наоборот, все больше походят на юниты захватчиков. Окружающий животный мир предлагает преимущественно мирные изменения, вроде скорости бега или прочности брони, в отличие от него захватчики могут поделиться отнюдь не гимнастическими способностями. Всевозможные виды средств уничтожения приобретаются как раз за счет уничтожения нашего главного врага — пришельцев из упавшего кокона. Вы ведь еще не забыли, кто наш главный враг? Поддерживать хрупкое экологическое равновесие огнем и мечом, путем тотального уничтожения злобных вражин призывают нас ребята из Computer Artworks, и у них это неплохо получается.

Можно попытаться дать характеристику путям развития, как дают характеристики видам оружия в традиционных играх, но сделать это не так просто. Дело в том, что я могу, например, вообще не качать огнемет и др., а наоборот, все мутации направлять на повышение смертоносности клешней, которые я заработал еще в первой миссии. Если вы думаете, что любой дурак с огнеметом вынесет меня без труда, то глубоко заблуждаетесь. Клешни у меня такого размера, что вообще непонятно, как я еще умудряюсь носить их и не падать. И любую крысу порвать можно в две секунды. А что касается огнемета, так он у моего соратника (что слева обычно бегает) есть, вдвоем с ним мы ничего не боимся. А в целом, в игре есть около десятка видов того, что принято называть оружием. Это клешни, огнемет, пулемет (тоже, кстати, органический), и все, что в таких случаях полагается. Ну вы сами все увидите, скажу только, что стелс там тоже есть, хотя повторяю, мне пока клешней хватает. Дело в том, что в зависимости от направления мутаций, некоторые виды оружия можно вообще не увидеть, но это не значит, что вы будете слабее, просто стратегия поведения будет несколько отличаться. И помните — группа всегда сильнее, если ее представители разнообразны. Таким образом повышается универсальность и, естественно, выживаемость.



Говорила мне мама: «Учись быстро бегать!» Все, по-видимому, это конец. Интересно, а где остальные мои соратники прохлаждаются?





работчики добивались именно такого эффекта, то, безусловно, им это удалось. Сами персонажи описывать сложно, так как они претерпевают значительные изменения по ходу игры, но об этом позже. Шкуры качественные, движения естественные. Графика тянет на твердую четверку с плюсом, честное слово, поставил бы пять, если бы небо двигалось.

Звук в игре сочен, как спелая антоновка. Музыка ненавязчива и приятна, треков много, и они совершенно не раздражают. Я проиграл без малого несколько суток, и ни разу не появилось желание отключить музыку. Игровые события озвучены качественно и очень естественно для происходящего. Всевозможные чавканья, звуки падающих камней и горящих джунглей воспроизведены на достойном уровне. За звук в игре похвала заслужена однозначно. Конечно, прочитать про хороший звук и послушать его — это не одно и тоже, так что недоверчивых призываю просто купить игру и послушать.

Интерфейс элегантен и прост. Разбираться просто не в чем, все и так ясно. Минимум текста в совокупности со всевозможными пиктограммами — залог приятного управления. Все функции висят на «горячих» клавишах, их всего несколько, поэтому управление запоминается на счет «раз».





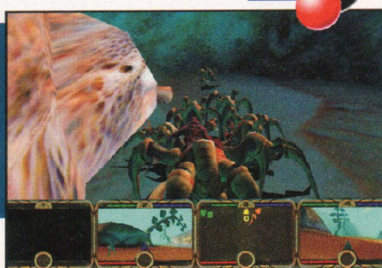


Нам предстоит управлять всеми четырьмя персонажами одновременно. Фактически один из них непосредственно сам игрок, а остальные выполняют указания и по мере своего силиконового интеллекта пытаются ему помочь. Команд, которые можно отдавать



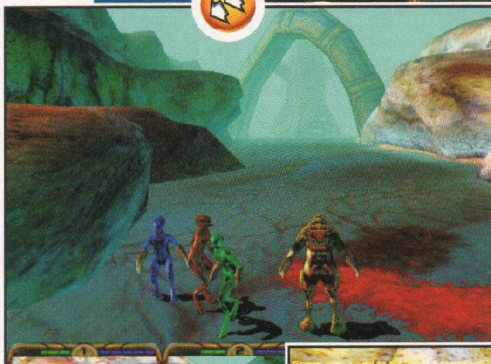


Что бы мне такого замутить, в смысле замутировать? Прыгаем высоко, когти с огнеметом есть… Может, пора переходить к огнестрельному оружию?

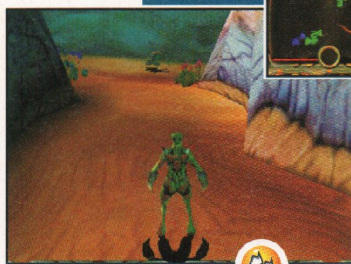


Начало очередного этапа. Жизнь полная, мутации есть, а что еще нужно человеку для полного искоренения Зла во всех его проявлениях?









своим подопечным, немного, собственно, всего три: сгруппироваться, рассредоточиться и отделить от коллектива произвольное число существ. Такая явная нехватка команд вполне компенсируется сообразительностью ваших подопечных. Они не застревают в тупиках, атакуют тех, кого надо, и убегают в случае тяжелых ранений, одним словом, ведут себя по-умному. Орудуя шайкой охотников за генами, вы научитесь нападать поодиночке и группой, узнаете, как непросто приблизиться к вражескому муравейнику и, вообще, станете знатоком жизни в этом сумасшедшем мире.

По ходу игры нам, безусловно, встретятся разнообразные мерзкие вражины, которых предстоит переправить на другой берег Стикса с наименьшими потерями для своего драгоценного здоровья. Классифицировать их всех в рамках этой статьи нам не удастся, но самые элементарные представления о том, как добиться воцарения мира во всем мире и остаться при этом в живых, дать можно. Прежде всего необходимо освоить самые элементарные правила рукопашного боя. Именно с этого придется начинать свой нелегкий путь, так как на этот момент все наши персонажи являются завзятыми пацифистами и никаким оружием не обладают. Конечно, как только удастся удавить самого завалящего кусачего монстра, необходимо срочно мутировать, иначе долго протянуть не получится. Поэтому главное, что надо усвоить: мутировать при любой возможности, но всегда оставлять какое-то количество мутаций про запас, чтобы в случае необходимости всегда можно было увеличить высоту прыжка за счет массы клешней или чего-нибудь в этом роде. Не лишайте себя возможности генетического маневра, это может оказаться фатальным. Геймплей у игры невероятный, поэтому о таких мелочах трудно помнить, но все же постарайтесь. Если перед вами пяток монстров с огнеметами, не надо лезть на них с голым э-э-э... рогом. Пусть поработают ваши пулеметчики. В сущности, все эти советы глубоко индивидуальны и могут вам вообще не пригодиться, никто не знает заранее, как будет выглядеть ваша команда. У меня, например, три персонажа прокачаны по всем видам оружия (огнемет, пулемет и т. д.), а один, тот которым управляю я сам, все мутации пустил на развитие клешней, они у него на пол-экрана, и я чувствую себя сухо и

Синие глаза на стебельках

Оказавшись на незнакомой планете с целью ее спасения от агрессивной чужой расы, естественно, было бы логично ознакомиться с населяющими ее животными. Информация, следующая непосредственно за этим текстом, ни в коем случае не претендует на полномасштабную энциклопедию. Здесь вы найдете только некоторых представителей, встречающихся в игре, их повадки и состав генетического материала. В связи с отсутствием названий, автор взял на себя смелость окрестить зверей по ассоциации с земными видами, имеющими общие черты.

Страусы.

Выглядят буквально, как страусы, которым удалили перья, покрасили в синий цвет и выдвинули глаза на стебельках. Таких чудовищных созданий в игре масса. По сути дела, это самый массовый вид животных на планете. Интеллект колеблется на уровне плинтуса, чего нельзя сказать о скорости, с которой они улепетывают при нашем приближении. Основное полезное качество, присущее этим существам, заключается в наличии в ихнем генетическом материале специальной способности к быстрому деланию ног при малейшей опасности. Встречаются стаями по 5-7 штук. Бегают очень быстро, поэтому охота заключается в том, чтобы загнать одного или нескольких страусов в какой-нибудь тупик, где их можно будет, не торопясь, прикончить. Боевым потенциалом практически не обладают, иногда могут несильно укусить, это лечится мощным ударом по хрупкой шее. После этого они как-то сразу успокаиваются и предоставляют нам свой генетический материал для развития.

Лягушки.

Выглядят, как обычные лягушки, имеют коричневую кожу, бегать не умеют в принципе, зато очень и очень высоко прыгают. Встречаются обычно парами. Спасаются путем перепрыгивания на соседнюю скалу, откуда их трудно достать. Дают способность к прыжку. Поверьте, это очень полезная способность, неоднократно спасавшая жизнь. Охота на лягушек заключается в том, чтобы успеть быстро подбежать к ним и произвести деструкцию, пока сволочь не успела прыгнуть. При наличии в команде генома с прокачаной способностью к пулеметанию, охота превращается в сплошное удовольствие. Только не увлекайтесь — массовое уничтожение представи-



...телей одного вида влечет за собой вымирание. Против закона природы не попрешь, мы как никак спасители планеты, а не браконьеры какие-нибудь.

Броненосцы.

Мечта танкиста, очень напоминают земных броненосцев, хотя, по-моему, это насекомые. Передвигаются медленно, на атаки не отвечают, но обладают мощным панцирем, который трудно пробить. Потратив определенное количество патронов, напалма и, зазубрив любимые клешни, вы станете обладателем прекрасной брони, которая не раз убережет ваши внутренние органы от повреждений. Встречаются поодиночке, редко — стадами. Охота не представляет труда. Просто идите за ним и поливайте из всего, что есть.

Прыгающее Неизвестно Что.

Встречается везде, всегда по 4-5 штук, хотя, кажется, это одно существо (вещество). Выглядит, как прыгающий на месте эластичный шар. При приближении к нему, превращается в рой искорок и окутывает приблизившегося. Восстанавливает некоторое количество жизни, похоже, это что-то вроде аптечки. Встречается по мере необходимости, иногда реже.

Пулемет.

Неизвестно, к какому виду относится этот предмет, но портит жизнь он изрядно. Располагается обычно на стенах и потолке (если есть такой). Стреляет с правильными интервалами, что несколько облегчает существование. Быстро пробегаете мимо и забываете, что видели его.

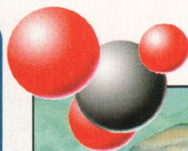
Взрывающееся дерево.

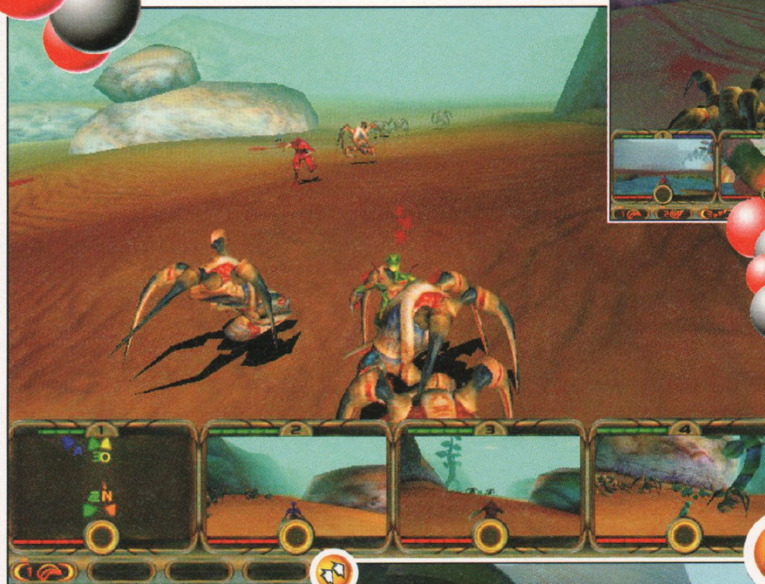
Характеристика соответствует названию: из маленького кустика каждые несколько секунд вырастает большой шар, который тут же оглушительно взрывается. Времени, за которое он успевает вырасти, вполне достаточно для пробега мимо. Представляют опасность скопления деревьев. Если вы умеете высоко прыгать, то проблем не возникает.

Стреляющее дерево.

Видимо, родственник предыдущего представителя местной флоры. Стреляет снарядами, летящими по баллистической траектории и взрывающимися при контакте с препятствием. Специально ни в кого не целится, поэтому надо просто быть повнимательнее и заранее проследить, куда падают снаряды.

Конечно, это не все, с чем можно встретиться на пути к светлому будущему, но ведь и не интересно играть, зная, что тебя ждет за поворотом. Ну а тем, кто со мной в корне не согласен, остается только ждать солюшна.





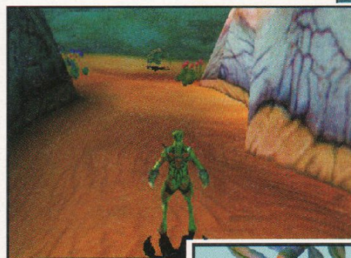


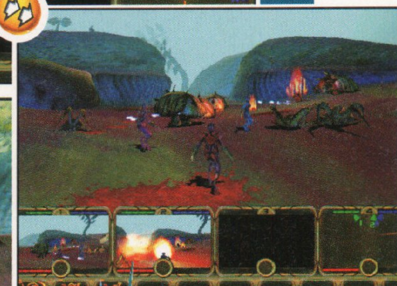




комфортно без всяких там фрагобоек.

В заключении принято подводить некоторые предварительные итоги. Рискуя показаться банальным, я, наверное, так и







поступлю. На мой взгляд (а также взгляд практически всей редакции), игра эта заслуживает самого пристального внимания. Это не убийца третьей «Кваки», просто она совсем про другое. И это другое доставило нам, а со временем, надеюсь, доставит и вам, истинное удовольствие. Не знаю, заметил ли кто-нибудь из вас, наших любимых читателей, рубрика, которую вы сейчас читаете, называется «Мегахит». По всей видимости, нам уже пора расставаться, у меня очередная мутация, в ходе которой должна полностью пропасть способность к речи в любых формах, но клешни станут еще больше. А много ли надо человеку, если у него огромные клешни? Наверное, только возможность применить их по назначению. Р-р-р-р-р... Щелк-щелк-щелк! MG





Не бойтесь золы, не бойтесь хулы,
Не бойтесь пекла и ада,
А бойтесь единственно только того,
Кто скажет:
— Я знаю, как надо!

А. Галич

Шиворот-

Уже в самом названии игры кроется намек на существенный сюрприз, который приготовили нам разработчики. По незнанию можно подумать, что цветастое выражение «kingdom sim» не более, чем попытка скрыть за шикарным названием обычную стратегию в реальном времени с модными сейчас ролевыми элементами.

На самом же деле речь идет о новом игровом жанре, имеющем, правда, столько же общего со стратегическими и ролевыми играми, сколько наследует здоровый ребенок от своих крепких и жизнерадостных родителей. Симулятор королевства заставит вас взглянуть на полюбившиеся жанры с другой стороны. Нет, не с темной, как в Dungeon Keeper, а просто с другой. С обратной, если быть точным.

Давайте зададимся конкретным вопросом и пойдем логическим путем справа налево и сверху вниз. Чем преимущественно занимается игрок в ролевой игре? Совершенно верно — берет на себя роль одного или нескольких героев. А чем, в свою очередь, промышляют главные герои? Снова в десятку — ищут сокровища, берутся за выполнение всевозможных заданий по спасению всего разумного и неразумного населения планеты и крутеют на глазах, если, конечно, возвращаются из походов целыми и невредимыми. Впрочем, в последнем случае можно забежать в магазин, продать там походную добычу и на вырученные деньги прикупить себе лечебных эликсиров, защитных колец и прочей ерунды, либо отправиться в местный храм для магического излечения, либо, на худой конец, восстанавливать силы естественным путем, то есть во время крепкого, беззаботного сна на ближайшей гостиничной койке.

Еще промежуток между вылазками на враждебные территории можно занять тренировкой навыков или всенародными соревнованиями на звание самого продвинутого лучника, например. А там, глядишь, добрые односельчане и преподнесут очередной квест, сулящий не только моральное удовлетворение, но и звонкую монету. Потому как за спасибо махать саблей и латать поношенные доспехи согласятся нынче не многие. И в первую очередь помнить об этом антиальтруизме должен монарх, которому услуги героев очень часто жизненно необходимы. Именно за него нам и предстоит сыграть в этой перевернутой с ног на голову то ли ролевой игре, то ли стратегии с бесконтрольными юнитами.

Игрок принимает на себя роль Владыки государства, в чьих руках, казалось бы, сосредоточены все ниточки, за которые нужно лишь лениво дергать по необходимости. Но первые полчаса, проведенные в игре, все равно поневоле глазеешь на неподвластных тебе героев, которые вместо того, чтобы прижать ближайшего монстра, громящего мирные поселения, бодрой походкой отправляются совсем в другой угол карты, где у них имеются более важные дела. Пытаешься выделить их рамкой или простым кликом, но потом вспоминаешь, что здесь такой фокус не проходит. Нужны другие подходы к решению по-

Паспорт

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Жанр: симулятор королевства
Разработчик: Cyberlore Studios
Издатель: Hasbro Interactive

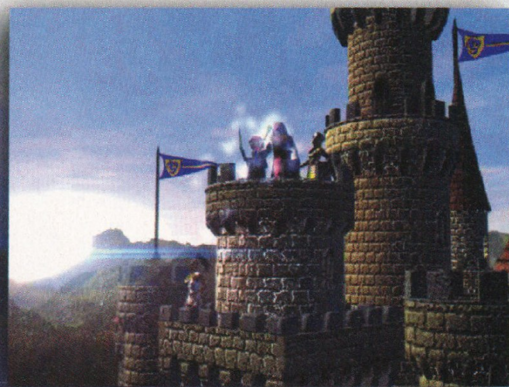


http://www.microprose.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель







Навыворот

каф-Малах

ставленной задачи, иная логика мышления...

На белый террор мы ответим красным террором

Начнем, пожалуй, с декораций, в которых придется как-то сводить концы с концами. Графически игра выполнена в привычной косоугольной проекции, вид с высоты птичьего полета. Красиво, умело, но без особых анимационных или дизайнерских находок, с легким налетом устарелости и несвежим запашком. В достаточной степени разнообразно, хотя хотелось бы чуть-чуть большего. В последний момент из игры вырезали трехмерный ландшафт, который должны были прорисовывать ускорители. В результате графика стала абсолютно плоской, но не сильно тормозящей, даже в пределах между минимальной и рекомендуемой конфигурацией. Наиболее красива магия особенно, когда колдуны развиты по максимуму и им есть с кем бороться. А им, как правило, и есть, и с кем.

Сказочный средневековый континент, населенный гоблинами, эльфами, гномами, вервульфами, вампирами и прочими существами, давным-давно занесенными в Алую Книгу Средиземья, разбит на полтора десятка локаций, представляющих собой отдельные миссии. Каждая миссия имеет свою сложность (нормальная, средняя, высокая) и доступна для прохождения в любой момент. Это правило не распространяется лишь на финальный уровень (вполне логично) и пяток так называемых «секретных» миссий, для выполнения которых нужно вначале пройти какие-то другие уровни, ну а для финальной битвы требуется успешно завершить абсолютно все предыдущие уровни.

Задачи в миссии могут быть самые разнообразные. От уничтожения всех врагов на карте до нахождения определенного артефакта, похищенного злорадствующими разбойниками. Случается и так, что успешно пройти полученное задание можно не только в лоб, но и каким-нибудь иным, волшебным образом. Скажем, до безобразия навороченный маг, которого мало волнуют дела мирские, страшно опечален утратой могущественного артефакта. Будучи не в духе, он насылает крайне неприятное проклятие на всех ваших подопечных, по правде сказать, совершенно не виноватых в случившемся и требует в качестве выкупа за избавление от собственной же порчи вернуть ему указанный предмет. Это очевидный вариант разрешения конфликта. Альтернативный способ благополучного прохождения миссии состоит в уничтожении самого мага, перестаравшегося со своими амбициями.

Широкое распространение получило наложение на игрока определенных ограничений при прохождении какой-либо миссии. И ограничения эти становятся настоящим кошмаром и превращаются из малозаметного лимита в дополнительный фактор сложности. Так, справиться с врагом иногда необходимо за строго ограниченный срок, например, за 30 игровых дней, что занимает порядка одного часа реального времени, если не сильно крутить настройки скорости игры. Или вот вам другой удар ниже пояса. В одной миссии категорически запрещено нанимать рейнджеров, которые отлично владеют луком и являются незаменимым пушечным мясом для



Система магии в игре очень хитра и запутана. Волшебство, которым можно управлять самостоятельно, в чистом виде (wizard guild) питается от магических башен и действует только на участках, к ним прилегающих. Поэтому, чтобы распространить свое магическое влияние на всю карту, приходится строить цепочки из башен, имеющих небольшой радиус полезного действия. Иначе до врага просто не дотянуться.

разведки карты, в начале уровня покрытой, как обычно, черным-черным туманом инородного происхождения. Чтобы как-то справиться с этой напастью, приходится строить по всему уровню магические башни, образующие контур, в пределах которого можно открывать карту магией, а не личным присутствием.

До сего момента речь, как вы понимаете, шла об игре одиночной и, более того, о компании, которая здесь присутствует также в единственном числе. Для скучающих в одиночестве предназначен сетевой режим: через Internet, модем, прямое соединение или локальную сеть. Для всех остальных имеется в наличии генератор карт. Увы, именно генератор, а не редактор. То есть, если читать между строк, то станет ясно, что разница этих двух дефиниций заключается в степени вмешательства в процесс создания новой карты. Редактор позволяет вносить любые точечные изменения в готовое полотно, причем, как правило, очень наглядно и интуитивно понятно. А вот имеющийся здесь генератор разрешает лишь задавать базовые условия для компиляции карты (территориальные предпочтения, количество и качество противников, условия для победы, стартовый капитал и базовые строения). К тому же в игре нет хорошего туториала, потому что тот, который все-таки есть, тянет в лучшем случае на формальную отмазку. Будем надеяться, что в скором времени разработчики соизволят поделиться с общественностью своим собственным редактором миссий, потому что иначе за танец можно будет не беспокоиться, а вот юбка, понятное дело, липнет к ногам.





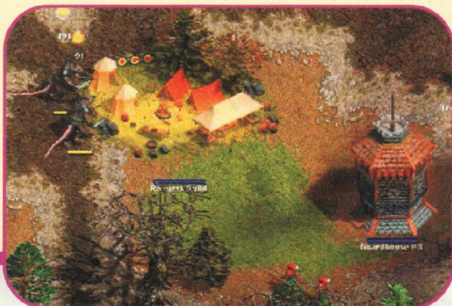
Сценка из жизни: охранник эскортирует в замок пойманного с поличным вора.

Новый дом с такими ужасными квартирами

Участь игрока во всем этом безобразии, как уже отмечалось, незавидная. В его жилах течет королев-

Но околпачен будет враг

Вероятно, авторы исходили из той предпосылки, что все гениальное просто. Именно поэтому управление героями в чистом виде (развитие города тоже влияет, но косвенным образом) сводится к расстановке на карте всего двух флажков, символизирующих конкретные задания, и назначению награды за их выполнение. Один — ориентир для разведки, то есть награду получает герой, первым добравшийся до указанной точки. Другой — цель для атаки. Вот и все. Остальное сделают герои, если, конечно, их заинтересует ваше задание, его сложность, удаленность от города и цена за выполнение.
Враги, кучно заселившие описанные выше территории, весьма разнообразны по количественному и качественному составу. Так, гоблины всегда берут числом и скоростью, а не хитростью и силой. А вот тролли, наоборот, нападают поодиночке, чего для веселой жизни вполне хватает. Вообще, о любом противнике, здании или дружественном персонаже можно получить достаточно подробную справку, и тогда станет понятно, что враги ваши помимо личных физических и магических параметров имеют еще и собственные предпочтения в выборе целей, то есть действуют весьма осознанно, придерживаясь определенной стратегии. Одни без раздумий кидаются за первым встречным героем и преследуют его до победного для любой из сторон конца. Другие фанатеют от нападения на поселения, уважая среди всех доступных строений, например, рыночную площадь. И плевать им на героев и стражников, их отгоняющих.
Центрами распространения нечисти на карте являются логова, храмы или темные замки, уничтожив которые можно прекратить наплыв монстров на мирные владения и остановить охоту на человека труда.
Но это только в том случае, если рассадники в принципе можно разрушить, ибо встречаются и неуничтожаемые объекты, самым противным из которых по праву считается канализация. Дело в том, что канализационные люки появляются на территории города по мере его роста, разрушить их нельзя, зато монстры из канализации появляются очень регулярно, тем самым, не давая спокойно спать стражникам в отведенных для них каморках. Специфика игры в том и заключается, что наглухо отгородить поселок от противника игроку в любом случае не удастся. До самого конца миссии придется мириться с постоянно досаждающими городу забияками, так и норовящими пробраться к центру обжитых территорий. Бой на улицах — неотъемлемая часть игры на любых ее этапах.
В одиночных миссиях большую роль играют разнообразные предметы, которые требуется использовать, и уникальные противники, которых надо усмирить в зависимости от конкретной сюжетной завязки. С ними всегда труднее, чем с обычными юнитами противника, но и удовлетворение от успешной расправы тоже несоизмеримо выше.
Уровень интеллекта и героев, и противников оценить достаточно сложно, но никаких серьезных ошибок в поведении не замечено. Если враг атакует гильдию, то юниты, ее населяющие, немедленно выходят наружу и достают из широких штанин свои приборы. Почувствовав близость смерти в связи с резким ухудшением здоровья, герой может активировать амулет телепортации и высадиться где-нибудь в непосредственной близости от магазина с лечебными снадобьями, показав противнику длинный слюнявый язык. Маги всех мастей активно помогают своим товарищам заклинаниями, а не накладывают их только на себя, любимых. Короче, полное взаимопонимание и дружба с элементами любви.





ская кровь, значит, суждено ему стать монархом и как-то существовать на потенциально агрессивной территории, расправляясь с противниками и приумножая благосостояние верных горожан. Средств на это отведено не так уж и много, но большего и не надо. Во-первых, можно заниматься архитектурно-строительной политикой и, тесно связанным с этим процессом, менеджментом ресурсов. А во-вторых, следить за воспитанием героев, их тренировкой и нацеливанием на борьбу с силами мрака.

Сам монарх, ясное дело, проживает во дворце, который одновременно является центром государства. Дворец при определенных условиях подлежит апгрейду, в результате чего он не только визуально преображается, но и приобретает ряд полезных функций, как-то: расширение ассортимента доступных зданий, появление дополнительных стражников, крестьян и сборщиков налогов, без которых финансовая система государства обречена на провал. Впрочем, игровую ценность представляют все три типа юнитов. Стража несет караул вокруг дворца, стараясь отгонять непрошеных гостей. Крестьяне занимаются строительством, апгрейдом и починкой «раненых» зданий. Иногда им в помощь можно нанимать карликов (gnome), которые совсем не переносят инфантильных эльфов (обалденные лучники), поэтому нужно выбирать меж двух претендентов. Либо быстрое строительство, либо отменные стрелки. Кстати, в игре есть еще и третья раса, если не принимать во внимание людей. Это гномы (dwarf), которые от рождения обладают задатками воинов и также не дружат с эльфами, зато позволяют строить самые мощные защитные башни в обход стандартных человеческих технологий. Впрочем, мы отвлеклись.

Сборщики налогов расхаживают по городским постройкам и собирают с верных подданных дань, за счет которой и формируется королевский бюджет. Другой источник доходов — денежная масса, растрачиваемая героями в магазинах и на отдыхе, и полученная ими же из вашей же казны или добытая в походе. Никаких других ресурсов, характерных для развитой системы менеджмента, в игре не предусмотрено. Главное — это деньги и рабочая сила. А деньги, между прочим, со временем не иссякают, так что если есть соответствующее желание, то после благополучного выполнения задания прохождение миссии можно продолжить в свободном полете, то есть без каких-либо определенных целей, ради интереса и дальнейшего совершенствования героев. Программа позволяет это сделать, благоразумно спрашивая о вашем желании по окончании миссии.

На самом деле дворец — это то здание, которое всегда в начале миссии находится в распоряжении игрока. Его разрушение приводит к полному и безоговорочному поражению и, чтобы такое случилось, нужно очень сильно постараться, ибо, прежде чем заняться дворцом, врагам придется испепелить еще с десяток зданий в округе.

Соперничающее государство оказалось совсем не враждебным, как это обычно бывает. Соседи, более совершенные в своем технологическом и колдовском развитии, даже помогали по мере возможности отражать атаки диких животных и в качестве жеста доброй воли отправляли подарки в мою казну. До тех пор, пока не случился один мало приятный казус, круто поменявший первоначальное задание.



Тусовка наших и ненаших у красивого здания Temple to Helia



Матерые волки затеяли бойню

Костяк города составляют гильдии, из которых на свет, собственно говоря, и рождаются непокорные воле правителя герои. После строительства гильдии появляется возможность нанять до четырех героев на одно здание. Если кто-то из них погибнет, то на освободившееся место можно будет купить нового специалиста. Чем больше одинаковых гильдий вы захотите иметь в своем распоряжении, тем выше будет цена каждого последующего корпуса. Выполняя роль «роддома», гильдии могут похвастаться еще одной специальной функцией. Например, лучники могут перенести свой лагерь на новое место, воины телепортироваться в родные пенаты из любой точки карты, а воры готовы моментально собрать приличную денежную сумму за треть ее реальной стоимости.

Далее следуют здания технической поддержки. Героям нужны лечебные микстуры, защитные кольца и амулеты, которые они действительно будут применять в ходе боя, прямо на ваших изумленных глазах. Они могут их приобрести, если соберут или заработают достаточно денег на рынке после того, как он построен, несколько раз модернизирован и все его «технологии» (в данном случае — товары) исследованы. Стоит это удовольствие дорого, но окупается быстро. Кроме того, рынок приносит большую часть дохода в государственную казну. Продвинутое оружие и магические побрякушки одинаково доступны и в кузнице, и в магической гильдии или библиотеке. Система развития технологий там такая же. Построил здание, выбрал интересующее направление развития, заплатил деньги и сидишь, ждешь результата, покуривая табачок. Результат появился, значит, герои при желании могут его использовать в своих корыстных интересах.

Делу, как известно, время, а потехе час, поэтому несколько внушительных зданий предназначено для рекреационных нужд героев. В таверне можно поспать и выпить эля, в парке погулять и посидеть на скамеечке. Особым спросом пользуются игрища или, если угодно, турниры на мастерство в магии, ближнем бою и стрельбе из лука. Герои таким образом не

Нанимаем воинов

Чтобы получить в свое распоряжение сильных воинов взамен обычных солдат, нужно построить помимо гильдии воинов одну из следующих гильдий в зависимости от желаемого результата.

Warriors of discord (900)	Temple to Fervus
Paladins (1000)	Temple to Dauros



только развлекаются, но и повышают свой опыт. Разница же между новобранцем и высокоуровневым персонажем, одетым в лучшую броню, вооруженным отменным мечом с магическими бонусами и обвешанным амулетами, как медальками, да еще и под воздействием парочки защитных заклинаний заметна невооруженным глазом. Поэтому в начале миссии герои погибают очень часто, но как только город более или менее отстраивается, продолжительность жизни резко увеличивается. Жаль, что полюбившихся и с нежностью взращенных героев нельзя взять в следующую миссию. Таковы правила игры.

Несколько другими, при неизменной сути, являются храмы (temple), которые по замыслу аналогичны гильдиям, но заодно с выращиванием героев занимаются развитием магии. Магия в Majesty, вообще-то, вещь очень интересная и своеобразная. Магическая гильдия, как ей и положено, готовит к службе магов и заклинания (5 штук), которыми может пользоваться сам монарх, заплатив немереные бабки за каждый разряд. Проблема в том, что действие этой магии распространяется лишь на те территории, что прилегают к самой гильдии и магическим башням. Почти как электричество в современном мире. Вот и выходит, что надо строить целые системы из башен, чтобы иметь возможность пользоваться магией везде, где вздумается. А на это уходит уйма времени и денег, что не всегда оправдано, но иногда, наоборот, крайне необходимо.

Вторым видом магии является волшебство из храмов, имеющее иной принцип действия, без такого жесткого ограничения по месту применения, как у гильдий. Однако и тут есть свои подводные камни. Во-первых, требуются дополнительные затраты на разработку. Во-вторых, из шести храмов (седьмой не производит магии в прямом смысле) одновременно можно построить только три, потому как обитатели одних крепко недолюбливают сектантов из других. Культы смерти и жизни, например, не могут сосуществовать под началом одного и того же монарха. Чего не скажешь о смерти или, например, о природе (в распоряжении каждого храма находится 2–3 заклинания). Более того, в сочетании с гильдией воинов отдельные храмы могут производить на свет божий не простых солдат, а паладинов или рыцарей, обходящих своих предков по всем статьям. Кстати, любые параметры героев можно посмотреть и оценить самостоятельно, в том числе заглянуть даже в инвентарь. К сожалению, никакой практической пользы от этой информации не наблюдается. Ролевой элемент, как всегда, слабо удался, во всяком случае с точки зрения фактической полезности. Но несмотря на это, коварный враг обязательно будет повержен храбрыми героями.

Что касается второстепенных зданий, то с ростом города среди готовых уже построек внезапно будут появляться здания, которые сам игрок строить не может. Это разнообразные веранды, беседки и фонтаны, призванные как-то разнообразить визуальный ряд.







Наши герои только что заморочили врагов в их собственном с... логове. Теперь происходит награждение деньгами в конвертиках...

Отменный вкус

Охотно верю, что найдутся многочисленные ненавистники такого однобокого стратегического управления, как в Majesty, когда все события происходят на автопилоте. Лично меня всегда раздражало то, что человек при прочих равных условиях всегда оказывался медленнее компьютера, руководящего действиями противника. Поэтому все у AI получалось на порядок быстрее и слаженнее. В Majesty во время боя компьютер фактически борется с компьютером, так что такого дискомфорта не возникает по определению. Кроме того, смотреть на такие сражения просто красиво и приятно, да и не нужно напряженно тыкать мышкой, отдавая тактически важные команды. Недостатком же подхода является не всегда оправданное, с точки зрения игрока, поведение героев, деятельность которых так и хочется отредактировать. Но такова уж специфика игры, и с этим ничего уже не поделаешь. Вкус получился специфический, но явно отменный по качеству. Пробуйте и наслаждайтесь. И не такое переваривали. MG

Barsick & Mish-gun

Индустриальный Вавилон



...Затянувшееся ожидание наконец закончилось. Информация о работе над игрой, о ее выходе, появилась так давно, что, по-моему, никто уже всерьез не верил, что она действительно выйдет. Теперь, когда ее можно пощупать за брюшко, остается только сделать вывод, что задержка была вызвана в первую очередь тем, что только сегодня системные требования почти укладываются в привычные, да и то с некоторыми купюрами. Раньше уже были такие прецеденты, ожидание, пока компьютеры подрастут, может продолжаться годами, но не это главное, главное, что игра наконец вышла, а все остальное уже детали.

Сюжет довольно незамысловат. На Земле начали происходить всякие странные вещи. Суть их сводилась к тому, что наука заменила человечеству практически все: и закон, и мораль, и религию — короче, буквально все. Дошло до того, что ученые Земли при поддержке своих суперкомпьютеров пришли к выводу о возможности приобретения полного контроля над бытием вообще. Они решили загнать в узду как Сатану, так и Бога. Для осуществления этого проекта на темной стороне Луны даже начали действовать заводы непонятного назначения. Естественно, что Бога никак не устраивало такое положение вещей, ведь он однажды уже усмирил человеческую гордыню, когда она пыталась достигнуть его чертогов. История Вавилона не пошла человечеству впрок, и оно вновь бросило вызов могуществу Высших Сфер. Для урегулирования создавшегося положения Бог избрал Мессию. Нет, вы не думайте, что это был длинноволосый человек с задумчивыми голубыми глазами, совсем напротив. Ангел Боб, а именно так звали посланника Небес, выглядел просто толстощеким румяным младенцем с небольшими крылышками за спиной. Он не горел желанием браться за это опасное задание, но с Самим не спорят. Ему пришлось отправиться на Землю для возвращения на путь истинный вконец опустившегося человечества. Естественно, что само человечество отнюдь не горело желанием быть исправленным, поэтому в нижнем мире нашему ангелу грозили многочисленные опасности. Для облегчения задачи Бог дал Бобу способность на время занимать человеческие тела, а при необходимости менять их как костюмы. Решения Бога не обсуждаются, и наш маленький герой устремился к Земле. По чистой случайности именно в это время в одном из индустриальных районов Земли вели неспешный разговор два человека. И надо же так случиться, что один из них был полицейским. Узел событий развязался самым предсказуемым образом. Боб, падая, влетел



Паспорт

Messiah

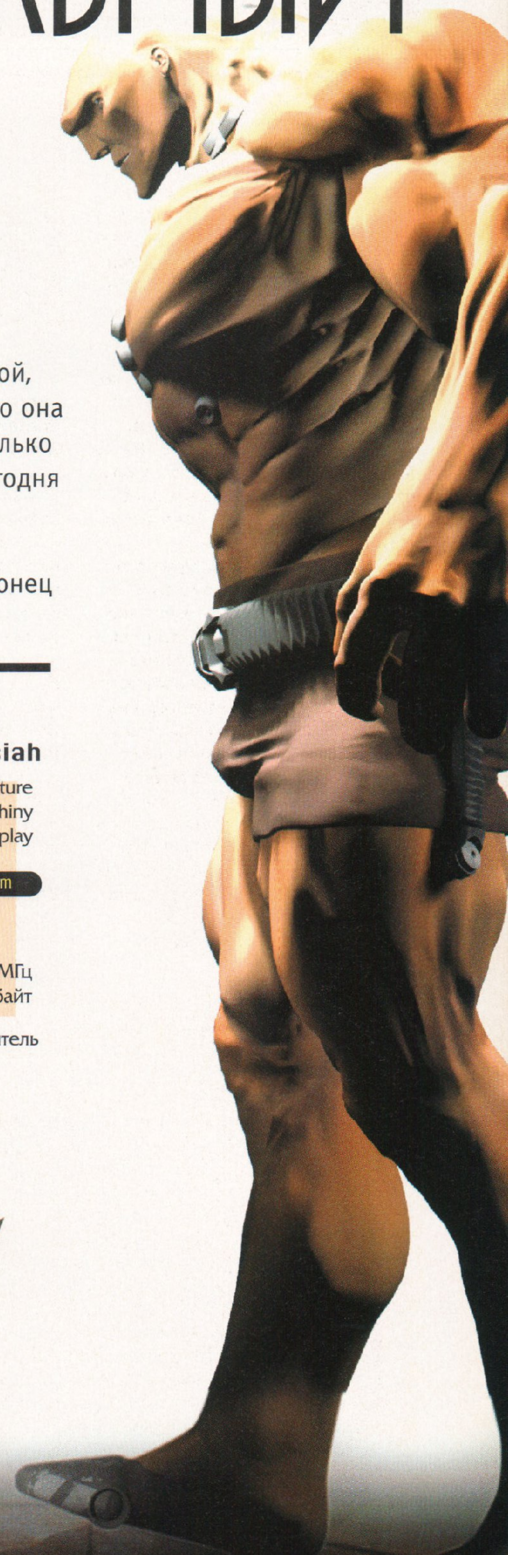
Жанр:	action/adventure
Разработчик:	Shiny
Издатель:	Interplay

URL http://www.messiah.com

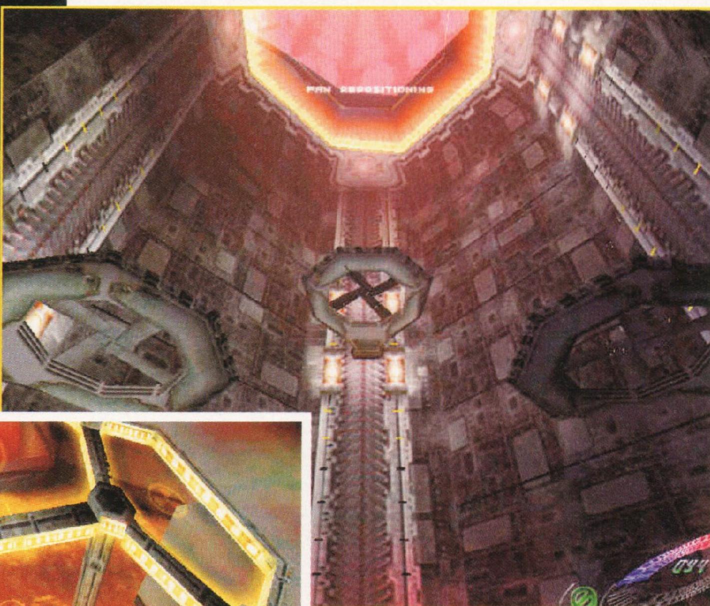
Системные требования:

Процессор:	Pentium II-233 МГц
RAM:	64 Мбайт

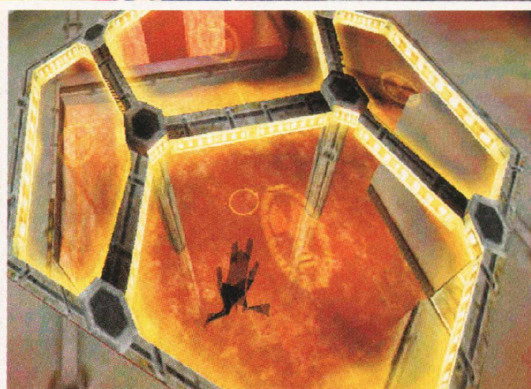
3D-ускоритель







Проклятые вентиляторы доведут до полного исступления даже Будду...



Спасибо, конечно, Папе, он сделал меня крутым, но от автомата крутизна плохо помогает.

Поговорим об оружии

В игре, кроме собственно оружия, есть также масса посторонних предметов, которые при необходимости его заменят. Мы не будем их описывать, скажу только, что это может быть все, от сварочного аппарата до манипулятора для работы с радиоактивными изотопами.

Можно биться врукопашную: наблюдается довольно приличное количество приемов, но, естественно, против вооруженного противника такой метод не подходит — выносят на раз. Теперь непосредственно о приспособлениях.

Pump gun. Оружие полицейских ничего хорошего собой не представляет. Единственное место, где его применение оправдано, — это маленькое помещение в момент большого скопления народа. Стреляет чем-то вроде картечи, которая уже на небольшом расстоянии теряет практически всю убойную силу. Это первое оружие, которое можно найти в игре, так что не будем особенно придираться.

Machine gun. Пулемет, он и в Африке пулемет. Прекрасно работает на больших дистанциях в связи с хорошей кучностью стрельбы. Можно выносить большие тусы народа в упор, поливая их из него. Два ствола. Обычно их снимают с трупа полицейского, но иногда валяются и так, хотя и редко.

Maimer. Приблизительно соответствует по своей эффективности пулемету. Одинаково хорошо работает на любых дистанциях, стреляет острыми титановыми лезвиями.

В принципе это хорошее успокаивающее средство для любой заблудшей души.

The Pak. Классический замораживатель. Стреляет ледяными иглами, напрочь замораживает или только замедляет движения. Эффект ограничен во времени. Спустя несколько секунд после выстрела пострадавший вновь восстанавливает все свои характеристики. Оружие скорее экзотическое, чем полезное.

Flame thrower. Огнемет, что тут еще сказать. Следует отметить, что после поджигания очередного врага необходимо отбежать от него на некоторое расстояние. Дело в том, что если он в агонии случайно заденет вас, то вы сами загоритесь, как свеча. Испорченное тело — не проблема, если вокруг бегают целые стада потенциальных носителей, однако есть ситуации, когда даже лишнее тело становится на вес золота.

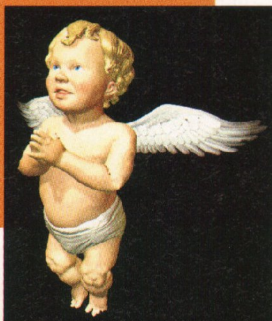
Bazooka. Просто базука. Стреляет ракетами, траектория полета линейная, ограничений по радиусу действия нет. При взрыве вблизи наносит значительные повреждения. Быстро перезаряжается. Красиво уносит негодяев в объятия смерти.

Maser. Фазер, лазер и т. д. и т. п. Энергетическое оружие стреляет красивыми разрядами, скорострельность высокая. Работает на батареях. В принципе предпочтительнее использовать его против механических врагов, это повышает эффективность. Против живой силы противника несколько слабоват.

Rocket propelled harpoon. Мечта маньяка. Чудовищная разрушительная сила в сочетании с элегантным дизайном. Рекомендуется на средних и дальних дистанциях в целях самосохранения.

В качестве второго оружия выступает целый набор гранат. Гранаты с таймером, сенсором движения (хотя это уже скорее мина) и тому подобное. Можно перечислить по названиям: grenade, concussion grenade, stick'um grenade, distortion grenade, jumping betty. Отличаются некоторыми свойствами, хотя по сути — гранаты.

Это, конечно, нельзя назвать полным описанием всего присутствующего в игре оружия, с другой стороны, вы читаете не полное прохождение, а просто рассказ человека, некоторое время поигравшего в Мессию. Вообще, разве не приятнее самому найти оружие, разобраться, как оно работает и кого им надо убивать?

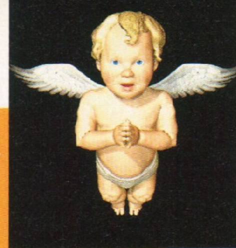


именно в полицейского, причем его собеседник при этом пал случайной жертвой. Итак, Боб пришел в себя и обнаружил, что находится в теле полицейского, у которого к тому же нет оружия. С этого момента мы и начинаем игру.

Вид от третьего лица. В данном случае это вполне оправданно, не забывайте — мы переселяемся из одного тела в другое. Процесс переселения довольно прост, но требует наблюдения именно со стороны. Многие не любят игры от третьего лица, но Мессия является исключением, поверьте мне. Тем более моделька нашего текущего тела прорисована просто на отлично.

Ну, раз уж мы затронули графику, давайте поговорим о ней всерьез. Игра очень красивая, хорошо выполнены текстуры, прорисованы все выстрелы и взрывы. Вот такая графика. Единственным недостатком можно назвать только завышенные системные требования, но красота требует жертв. То, что мы с вами увидим в Мессии, вполне оправдывает неприятности, связанные с покупкой нового акселератора, тем более что его все равно рано или поздно придется покупать.

Про графику можно много говорить, но на самом деле ее надо просто увидеть, и говорить станет не о чем. Скелетная анимация, морфинг текстур, все, чем богата на сегодняшний день игровая индустрия, присутствует буквально в каждом кадре. Я не говорю о цветном освещении и прочих привычных вещах. Движения персонажей прорисованы безупречно, просто приятно смотреть на мечу-



Публикатор

Улицы города, в котором происходит действие игры, заполняют самые разнообразные и в основном неагрессивные персонажи. Десятки разных людей встретятся по ходу прохождения игры, и любой из них может стать вашим транспортом. Представьте себе проститутку с огромной базукой в руках, рвущую на части всех и вся. Можно представить в таком амплуа и почтенного священника, вообще кого угодно. Любой из встретившихся людей становится орудием Господа Нашего.

В городе просто кипит никак не связанная с нами жизнь, люди занимаются своими делами, работают, болтают и вообще делают все, что только вздумается. Никто не стоит и не ждет специально нашего появления. Надо сказать отдельное спасибо разработчикам за то, что эта независимость происходящего от нашего присутствия выполнена на достаточно высоком уровне. Скриптовые сценки сегодня уже не новость, но здесь не создается ощущения, что за углом все стоят и ждут, когда мы войдем, и они наконец смогут отыграть свою роль.

В число обитателей города входят порядка нескольких десятков разнообразных обитателей. Кроме уже упомянутых проституток и священников, здесь можно встретить ученых, полицейских, гангстеров, рабочих, кого угодно. Маленький Боб никогда не останется без компании. Тела на любой вкус, любую сексуальную ориентацию и вероисповедание. Приятно, просто приятно, когда о тебе так заботятся.

хорошо! Ведь это именно то, что мы все ищем в играх.

Сам геймплей построен по всем законам жанра. Смесь экшна и адвенчуры. Стреляться приходится постоянно, но и от некоторой акробатики тоже не уйти. Особенно в случае, когда тело убито, и бедный Боб вынужден скрываться и выслеживать очередную жертву. Там щихся в панике полицейских или пытающегося залезть под стол ученого.

Звук. Как много в этом самом звуке. Он может полностью испортить хорошую в общем-то игру, а бывает, что и наоборот. В нашем случае со звуком дела обстоят следующим образом. Эффекты, я имею в виду разговоры, крики, выстрелы, шум проезжающего лифта и т. д., выполнены прекрасно. Они естественны, чисто записаны и вообще не вызывают никаких нареканий. Звон, издаваемый металлическим полом, когда бежишь по нему во весь опор, просто великолепен, ничего из того, что я услышал, в игре нельзя обругать. Просто ничего. Но кое-чего я не услышал. Музыки по ходу действия не наблюдается, однако в самые непредсказуемые и каверзные моменты игры она слышна. В интеллектуальных кругах это принято называть контекстно-зависимой музыкой. Она приятна и ненавязчива, когда надо — появляется, когда надо — пропадает. В общем и целом все в порядке.

Ну а что же можно сказать по поводу самой игры, ее играбельности. А вот что.

Красивая игра, проработанная графика, все такое, но кроме этого есть еще кое-что. По ходу игры возникает очень интересное отношение к персонажу. Я не имею в виду Боба, здесь все стандартно, не дай никому себя убить. Отношение к своему текущему телу представляет определенный интерес. Когда я начал играть, меня постоянно убивали, и я никак не мог понять, в чем, собственно, дело. Оказалось, что надо кардинально менять свое давно сложившееся отношение к тому человечку с пулеметом, который мечется по экрану. Только полностью наплевательское отношение к телу может дать возможность выжить в этом мире, полном смерти. Что вы делаете, когда вас теснят превосходящие силы противника? Прячетесь за какое-нибудь препятствие и надеетесь, что у них жизнь кончится раньше, чем у вас? А вот и неправильно! Допустим, у меня процентов тридцать жизни и второе оружие с пятнадцатью патронами в магазине. Не правда ли, лакомая добыча для какого-нибудь Железного Бегемота? Бежать подальше и искать аптечки бессмысленно, нет их в игре! Надо просто прикинуть, хватит ли у вас жизни для того, чтобы добежать до негодяя и бросив умирающее тело оседлать новое. С полным здоровьем и седьмым оружием. Приходится полностью пересматривать все свои годами наработанные инстинкты. Разве это не прекрасно? Помните Thief? Тогда тоже приходилось по-новому учиться играть, заядлый квакер ничем не отличался от ламера ушастого. Здесь у нас похожая ситуация, чтобы начать выигрывать, придется полностью перестроить свой, ставший уже привычным, взгляд на то, как надо играть, чтобы выжить. Это необычно, а значит — есть такое место, с тремя вентиляторами, ну так я просто упарился прыгать, потому что мое старое тело медленно загибалось где-то внизу, в радиоактивной луже, а наверху бегали рабочие, до которых надо было добраться любой ценой. Допрыгнул в конце концов, но нервов испортил себе и окружающим, наверное, несколько километров. В любом случае с тамбовским всадником это не имеет ничего общего. Попрыгать придется, но это не главная цель разработчиков. Мне кажется, что удалось удержать баланс жанров без какого-либо подыгрывания любой из сторон. Что приятно отметить.

Я уверен, данная игра станет хитом. Не потому, что она красивая или в ней много оружия, а потому, что она не похожа на другие. Сегодня, когда игр скоро будет больше, чем игроков, особенно ценна именно уникальность, неожиданность. Она требует нестандартного подхода. Чистый по сути дела экшн требует от своего игрока сообразительности и даже толики стратегического мышления. Сразу несколько игр в этом сезоне порадовали нас своей самобытностью, надеюсь, так будет и в будущем. Жанры не умирают, они развиваются, перетекают друг в друга и стремятся к тому идеалу, который принято называть жизнью. MG



Приятно бывает так вот потянуться... За секунду до смерти...



Просто очень красивый стеклянный пол, сейчас придется его немножко испачкать... Живность! Ты где?!

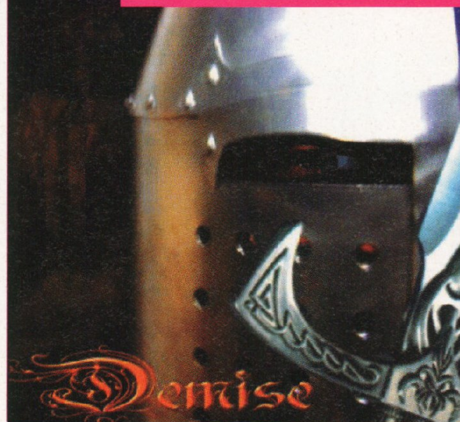


Сварщик с горелкой и ящик динамита (как обезьяна с гранатой, только опаснее).

Demise: Rise of the Ku'tan

Игорь Виотеон

Дискретная жизнь





Онлайновые RPG плодятся, как грибы после летнего дождя. На самом деле это совершенно неудивительно, и обязаны мы этим исключительно быстрому распространению в западных странах качественного Internet. Народу, который хочет в свободное время поиграть с живыми людьми, становится все больше, и львиную часть этой массы составляют граждане, которые достаточно холодно относятся к разнообразным FPS. Им подавай что-нибудь более интеллектуальное, они ищут игру, в которой можно жить, — пусть не такой полноценной жизнью, как в реальности, но иным существованием.

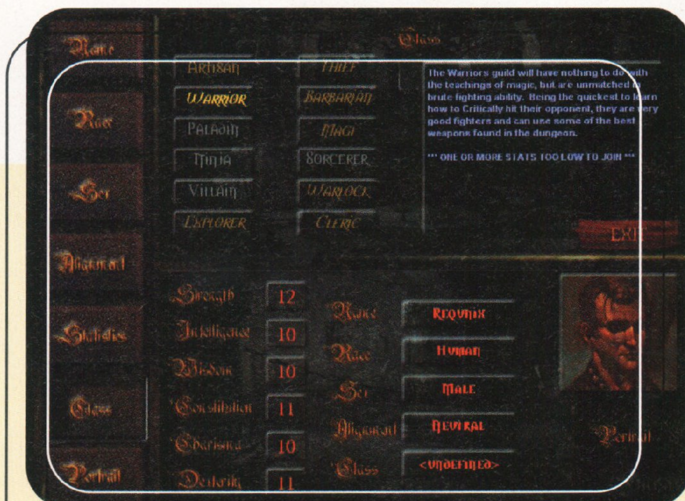
Первой, бесспорно, была Ultima online. При всех многочисленных достоинствах данной игры у нее есть один большой недостаток: графика. Она симпатичная, стильная, но, к сожалению, совершенно двухмерная, что автоматически накладывает серьезные ограничения на игровой процесс.

Потом появились Asheron's Call, Everquest и еще несколько им подобных. Полностью трехмерные, поддерживающие акселераторы, эти игры немедленно завоевали серьезную популярность. Конечно, их графика не сопоставима с оной многих офлайновых трехмерных игр, но тем не менее знание того, что за слегка криватым трехмерным гоблином, который только что жестоко на вас наехал, стоит такой же, как вы, — хе, способно компенсировать что угодно, ну или почти что угодно.

История появления онлайновой RPG Demise: Rise of the Ku'tan настолько длинная и сложная, что пересказать ее адекватно на страницах журнала довольно сложно, да и нет в этом особой необходимости. Достаточно сказать, что Demise: Rise of the Ku'tan — далекий потомок одиозных Mordor'ов — первого и второго. Это были совершенно потрясающие игры, несмотря на то что в первом графики не было вовсе (вернее была, но такая... потешная, что факт ее существования можно не принимать во внимание вовсе), а во втором графика была. Вместе с огромным количеством глюков. Но все равно — учитывая то, что обе игры были сделаны практически на голом энтузиазме, простите, энтузиазме, можно сказать, что получились они классно.

Так вот...

Demise: Rise of the Ku'tan в девичестве звалась Demise: Infinite Worlds, но так как ее делали очень долго и сложно, к завершению проекта игра была переименована. В общем, встречайте: Demise: Rise of the Ku'tan. Очень занятная шту-



Createchar — вот таким вот образом и создаются будущие герои. Непритязательно, зато эффективно. Вот только лицом парень не вышел, но это бывает.



Вот это парень! Посмотрите на его замечательные усы! Оцените красоту его глаз и запах его носков. Он свирел и дик, и никакие Брандашмыги ему не страшны.

ка. Аплодисменты, поднимается занавес.

Ситуация

Как и у любого уважающего себя виртуального мира, у Demise есть история. Она достаточно запутанная и более или менее объясняет, почему все происходит именно так, как происходит.

Жил-был город. Назывался он неоригинально — Demise. Под городом было очень много катакомб, где добывали всяческие нужные полезные ископаемые и тому подобные вещи. Добывали эти полезности долго и наконец выкопали все, что можно было, после чего вся подземная публика свалила в другие места, где было еще чего добывать. В освободившихся пещерах немедленно поселилась разная гадость, которая быстро размножилась и начала напрягать жителей города. Ситуация сложилась — не фонтан, и с этим надо было что-то делать. Стихийно образовались общества взаимопомощи, которые занимались тем, что ходили в катакомбы и убивали там все, что шевелится, и иногда и друг друга.

В ходе этих членовредительских походов случайно была найдена богатая жила, которая, однако, располагалась очень и очень глубоко. Когда ее бросились разрабатывать, начались настоящие неприятности.

В городе появились какие-то странные создания, которые быстро разогнали регулярную армию и заставили мирных жителей покинуть город, дабы спастись. Через некоторое время незванная публика убралась восвояси, а люди, вернувшись к месту своего постоянного проживания, обнаружили, что пришельцы уворовали все их знания — как научные, так и магические. Подобное повторилось и в других городах, после чего большое начальство империи сообщило, что все желающие могут позволить себе найти первопричины данного безобразия и изничтожить их насмерть. Такова краткая предыстория мира, в котором теперь тоже можно жить.

На данный момент Demise: Rise of the Ku'tan находится в состоянии затянувшегося тестирования, в связи с чем совершенно бесплатна. Чтобы поиграть в нее, вам придется скачать с сайта разработчиков клиентскую часть размером в 110 мегабайт и установить ее себе на машину. Надо отметить, что Demise: Rise of the Ku'tan — это и шампунь, и кондиционер. Дело в том, что клиент фактически является вполне самостоятельной off-line RPG, где действуют те же законы, что и при игре on-line. Это сделано разработчиками с целью убить сразу двух жирных кроликов: во-первых, таким образом человек, который приходит в мир Demise: Rise of the Ku'tan, всегда может дома потренироваться и научиться, как себя надо будет вести в онлайновой игре, а во-вторых, сильно подрастут продажи финальной версии, так как на Demise наверняка польстятся и те люди, у которых нет нормальной сети, зато есть желание поиграть в более или менее классическую RPG.



О самоконструировании

В игре есть девять рас, из которых можно выбрать себе аватара. Межрасовые браки запрещены, поэтому увеличения их количества не планируется. Очевидно, что выбор расы — это крайне серьезный шаг, который будет влиять на ваше существование в игре все время, пока вы будете там находиться. У каждой расы есть свои преимущества и недостатки, причем различия настолько сильны, что, привыкнув к одной расе, на другую «пересаживаться» уже очень сложно. Чувствуешь себя, как будто с велосипеда тебя насильно пересадили на байдарку с колесами и дали носовой платок вместо паруса. Тролли в три раза тупее людей, зато видят, если я не ошибаюсь, в три раза лучше. Поэтому не стоит ориентироваться при выборе расы только на внешность: возможно, вам тролль внешне и не симпатичен,

Характеристика рас

Race	Age	ExFt	Str	Int	Wis	Con	Cha	Dex	G	N	E
Human	100	3	4/17	4/18	4/18	6/17	5/18	6/18	X	X	X
Elf	450	7	2/14	7/21	7/20	2/15	4/18	4/19	X	X	X
Giant	225	7	10/24	3/17	3/17	8/18	2/15	4/18		X	
Gnome	315	7	3/17	6/19	6/19	3/18	8/23	6/18	X	X	X
Dwarf	275	5	4/19	3/18	6/19	4/19	2/16	4/18		X	
Ogre	250	6	8/21	2/16	2/16	10/20	4/18	5/16	X	X	X
Yeti	175	4	7/19	4/18	4/19	3/15	2/14	4/20	X		X
Saris	325	8	4/17	4/18	3/18	6/17	4/17	10/23		X	
Troll	285	6	8/20	4/18	2/18	5/18	2/16	7/20	X	X	X

Age — максимальный возраст для представителя расы. По достижении указанного лимита он умирает. С ростом возраста растет и шанс умереть от старости еще до того, как персонаж достигнет предельного возраста.
ExFt — чем выше значение этого параметра, тем больше очков опыта надо набрать для перехода на следующий уровень.

Раса	Габариты	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
Human	Normal	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Elf	Small	X		X			X	X		X	X	X	X
Giant	Very Big	X	X				X		X				
Gnome	Normal	X		X		X	X	X	X	X	X		X
Dwarf	Small	X	X				X	X	X			X	X
Ogre	Big	X	X						X				
Yeti	Normal	X	X			X	X		X	X	X		
Saris	Normal	X					X	X		X		X	X
Troll	Normal	X			X	X		X	X				

Гильдии
A-Artisan
B-Warrior
C-Paladin
D-Ninja
E-Villain
F-Explorer
G-Thief
H-Barbarian
I-Magi
J-Sorcerer
K-Warlock
L-Cleric

Раса	Дыхание	Зрение
Human	1	3
Elf	1	6
Giant	3	1
Gnome	3	2
Dwarf	1	7
Ogre	5	5
Yeti	8	3
Saris	2	8
Troll	6	9

зато какой из него получится вор! Просто сказка.

Надо учитывать и то, что в игре 18 школ магии (мы к этому еще вернемся), и у каждой расы есть любимые и нелюбимые. У всех свое мировоззрение, отношение к другим расам, фобии (например, одна раса панически боится воды. Какая? А вот не скажу, а то неинтересно будет).

После выбора расы и внешности конкретного персонажа вам придется распределить данные при рождении очки опыта. Их не особенно много, поэтому отнеситесь к этому занятию внимательно, с учетом того, чем вы собираетесь заняться поначалу.

Есть еще такая вещь, как репутация. Ее первоначальное состояние выбирается перед началом игры, но с течением времени она может измениться в зависимости от ваших действий. Если ваша репутация, образно говоря, находится на уровне... в общем, низкая она, то с вами охотно будут общаться разные подзаборные NPC, а всяческие достойные люди начнут плеваться вам в след. Не забывайте про это.

После того как вы собрались, надо вступить в гильдию. Делается это для того, чтобы, во-первых, получить какое-нибудь приятное качество (вроде крутого суперудара мечом с тремя подпрыгами и одним перескоком у рыцаря), неприятное ограничение (а вы как думали? Допустим, если вы добрый рыцарь, то добрых гномиков убивать вам запретят), а также бесплатный комплект трупоносителей.

Фишка следующая. Когда вас в Demise: Rise of the Ku'tan убивают, просто так ожить нельзя. Необходимо дождаться добрых людей (а их там не очень много, поэтому вступление в гильдию резко повышает шансы таких товарищей вовремя найти), которые отнесут вас в местную разновидность реанимации и там реанимируют. Справедливости ради добавлю, что в процессе переноса вашего бренного тела из подземелья в город у вас обязательно заберут все нажитые непосильным трудом сбережения.





Вот это да! Я пришел — а тут уже все мертвые-мертвые! И гадкие-гадкие. А пахнут... Нет, я отсюда, пожалуй, пойду быстро.

Есть гильдии понтовые и не очень. В те, которые не очень, персонаж может вступить сразу после момента рождения, а в крутые записаться можно только имея прилично прокаченные характеристики. Записываться сразу в несколько гильдий, как это можно было делать, например, в Daggerfall'е, совершенно бесполезно: характеристики вы, может быть, и накачаете, но вот воспользоваться вновь приобретенным умением не удастся — ограничения класса-с!

Сохраняться в игре нельзя в принципе. Если вас замочили где-то в глубоком подземелье, а достать ваш труп оттуда некому, то можете сказать «привет» персонажу и начинать создавать нового. Нет, естественно, есть волшебное заклинание, называется оно resurrection, но фишка в том, что оно далеко не всегда срабатывает. И это вовсе не досадный глюк, а дань разработчиков реализму, поэтому всегда ходите на охоту только с тщательно прикрытыми тылами.

Термин «прикрытые тылы» в данной ситуации означает наличие команды. С собой можно брать до 4 человек или монстров. Всей тусовкой плететесь в нужное вам подземелье и учиняете там беспредел.

Квесты в игре довольно однотипные, как впрочем в любой другой онлайновой рэпэговине. Главным образом придется по поручению старших товарищей ходить в подземелья и там либо убивать монстров, либо добывать тот или иной магический пепелац, который в данный момент ну очень нужен какому-то там большому дяде, готовому заплатить за него денег. Такое понятие, как квест, организованный игроком, насколько я понял, в Demise: Rise of the Ku'tan отсутствует. Все только через компьютерное начальство.

Краткая характеристика гильдий

Гильдия	Str	Int	Wis	Con	Cha	Dex	G	N	E
Artisan	1	1	1	1	1	1	X	X	X
Warrior	14	6	6	10	4	8	X	X	X
Paladin	14	9	9	8	16	12	X		
Ninja	14	10	8	8	6	16	X		X
Villain	14	13	8	12	4	16			X
Explorer	12	13	13	10	4	12	X	X	X
Thief	9	12	8	5	5	16		X	
Barbarian	12	8	8	10	4	15		X	X
Magi	6	12	13	8	12	13	X	X	X
Sorcerer	7	14	13	12	5	10	X		X
Warlock	10	18	18	12	8	14	X	X	X
Cleric	8	14	14	10	8	14		X	

Гильдия	A	B	C	D	E	F	G	
Artisan	5				7	3	1	A — Thieving Ability
Warrior	2		9	5	12	2	3	B — Backstabbing Ability
Paladin	2		5	2	10	3	4	C — Critical Hit Ability
Ninja	7	2	5	8	10	6	2	D — Multiple Swings
Villain	6	4	1	3	8	4	5	E — Fighting Ability
Explorer	3.5		3		9	9	6	F — Perception Ability
Thief	9	9			6	5	3	G — Language Ability
Barbarian	7.5	5		1	8	3	2	
Magi	2				5	3	7	
Sorcerer	2				5	2	7	
Warlock	2				5	2	8	
Cleric	2				5	2	6	

О реализме надо сказать еще пару слов. Дело в том, что, как это в принципе и должно быть, ваш аватар с течением времени стареет, делается все более дряхлым и наконец в один прекрасный день самым банальнейшим образом откидывает копыта. И вот тут-то выясняется, что, если вы планируете играть в Demise: Rise of the Ku'tan более или менее длительное время, надо выбирать такую расу, представители которой живут долго и счастливо. Те же тролли. Или эльфы. Но не в коем случае не люди со своими жалкими 60—80 годами. И никакая магия не поможет. Помрет и все тут.

Как добыть себе монстрообразного друга? NPC в Demise: Rise of the Ku'tan не отличаются особой башковитостью, но побеседовать с ними можно. Другой вопрос, что это не очень нужно, а вот добыть монстра себе в бригаду иногда бывает полезно. Организовать это можно тремя способами: заколдовать (с помощью специализированного заклинания), втереться в доверие где-нибудь в глубоком подземелье и стать другом какой-нибудь «пупырчатки многотравчатой» и наконец просто купить в соответствующем магазине.

Зачем это нужно? А вот зачем. Дело в том, что перемещение в Demise: Rise of the Ku'tan — дискретное, то есть по квадратикам, как в Lands of Lore. И бои соответственно автоматические, то есть в подавляющем большинстве случаев побеждает тот, у кого характеристики выше. Естественно, присутствует фактор внезапности, случайности и все такое, но они роли особой не играют. Так, иногда немного повезет и все. На большее можете не рассчитывать.

А еще в Demise: Rise of the Ku'tan отсутствует такое понятие, как PK.

О передвижениях в вертикальной плоскости

Большая часть игры проходит глубоко в подземельях. Очень глубоко. Открытых пространств в игре — ничтожно малое количество, видимо, исключительно из-за ограничений движка. Спуститься вниз не очень сложно, хотя если требуется найти какого-то конкретного монстра или артефакт, поблуждать придется прилично. А вот выбраться обратно... Причем проделать этот фокус одинаково сложно как в однопользовательской игре (о которой тут речь не идет), так и в сетевой. Во-первых, в чудовищных количествах начинают из всех щелей выползать монстры и всячески стараются обидеть ваших доблестных приключенцев. Во-вторых, периодически регенерирует та публика, которую вы покрошили в мелкую капусту во время спуска вниз. В третьих, как правило, к моменту возвращения домой половина вашей команды довольно прилично пожевана врагами, а зачастую уже и более какой-нибудь гадостью, которая лечится только в стационаре.

Классическое подземелье. Темно, мрачно, сыро и противно. Но ничего не поделаешь: все приключенцы работают в таких условиях.





Вы попали в темницу. Перед вами лежит книжка, а вокруг ходят толпы невидимых монстров.

О технике и технологии

Трехмерная графика в сочетании с дискретным перемещением персонажа оставляет очень странное впечатление, по крайней мере, поначалу. Но у этой технологии есть очень большой плюс — игра достаточно быстро обменивается данными с сервером даже на довольно плохих линиях за счет того, что ей не надо обсчитывать кучи перемещений трехмерных объектов в реальном времени и сообщать эти данные куда следует. Видимо, чтобы еще больше ускорить игру, непосредственно игровое действо происходит в небольшом окне — процентов так 30 от общей площади экрана, а все остальное место занято интерфейсом, который новичкам покажется странным и незнакомым, но старики (к коим причисляю себя я) задумчиво ухмыльнутся в густые рыжие усы, вспоминая подвиги молодости...

В общем, главное достоинство графики — трехмерность. Про нее можно было бы сказать «хорошо» два-три года назад. Хотя, с другой стороны, игра все же онлайновая, соответственно и графику надо оценивать с поправкой на этот факт.

Игра довольно неоднозначная, но с большим потенциалом. Разработчики клянутся, что исправят множество недостатков к выходу полной версии... но, к сожалению, нас это уже никоим образом касаться не будет, так как, став полноценной игрой, Demise: Rise of the Ku'tan будет платной. А сами понимаете, для нашей страны это не очень актуально. MG



В «Тетрисе» есть место подвигу!

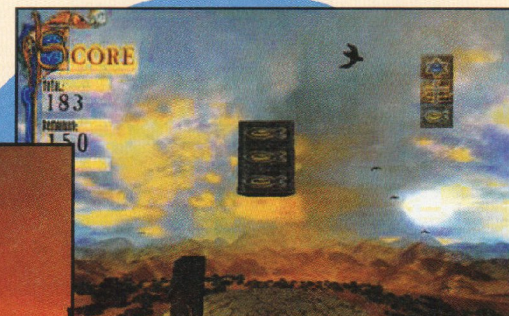
Doctor Diesel

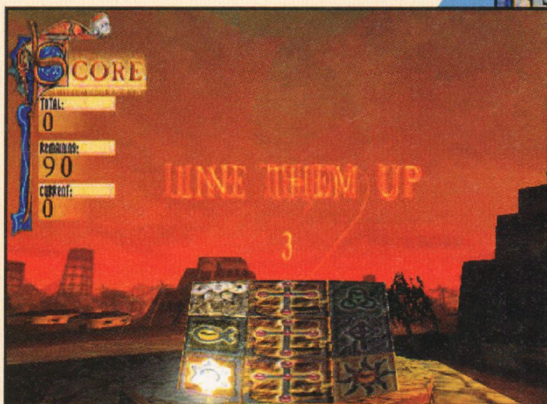
Tower of the Ancients

Я видел много игр, в создание которых вкладывались деньги, сравнимые с бюджетом маленького государства, но после релиза, они умирали, не приходя в сознание. Причина банальна — все красиво, дорого, но скучно, а значит, к игровой жизни не способно. Бывало и наоборот — игра создавалась на занимаемые у соседей и в кассе взаимопомощи гроши, а, выйдя на свет божий, тонула в овациях, всеобщем обожании и обретала армию поклонников. Но что совсем редко бывает — так это, как говорится, два в одном. Чтобы и красиво, и геймплей соответствующий. Если я вас сейчас попрошу назвать игру, за которую вы сядете играть без предварительной подготовки, жанровых предубеждений и гарантированно будете на какое-то время потеряны для общества? Затрудняетесь? А ведь ответ вам на самом деле известен. Точно говорю! Назвать эту панацею? «Тетрис». Если вы со мной не согласны, то дальше читать необязательно, вы, батенька, пижон, и всей красоты все равно не поймете. Тем же, у кого сие напоминание вызвало положительные эмоции и шоколадно-конфетное воспоминание о детстве, прошу за мной — в демонстрационную залу.

Бессмертный и многоликий

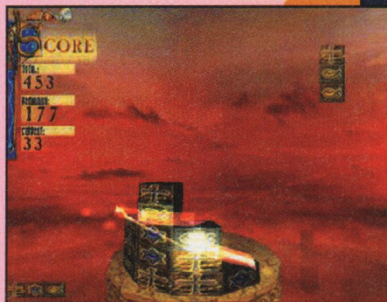
Созданный гением нашего соотечественника «Тетрис» давно уже стал интернациональной игрой. Если сейчас спросить о настоящем «папе» популярной логической игры, мало кто ответит правильно, или вообще ответит. Впрочем, я и сам затрудняюсь. «Тетрис», благодаря своей прямо-таки всемирной популярности и долгожительству, бесспорно одна из самых часто переиздаваемых игр. Начиная с доморощен-





Это не постъядерный кошмар шизофреника, а обыкновенный «Тетрис». Но как сделан, господа, как сделан!





Это ад, в котором тоже можно играть в «Тетрис». Надо сказать, что играть в обыкновенный «Тетрис» гораздо скучнее, чем в красивый и героический.





ных ZX Spectrum, «Поисков» и далее по эволюционной лестнице развития компьютерной индустрии. За это время «Тетрис» обрел цвет, объем, оброс какими-то фишками, примочками, но концепция осталась та же, этим и объясняется его долгожительство. Сегодня у поклонников этой великой игры — Праздник, да вот так вот прямо с большой буквы — Праздник. А также еще у всех тех, кого это событие не оставит равнодушным. Имя ему — Tower of the Ancients.

Притча

Tower of the Ancients — это логическая игра на базе «Тетриса», с библейским сюжетом(!). Сюжет основан на притче о Вавилонской башне. Когда-то, очень давно, все народы говорили на одном языке и поклонялись одному Богу, живя в радости и благополучии. Но, как это часто бывает, в пагубном стремлении к власти и бессмертию навлекли на себя гнев Божий. Задумав добраться до неба и тем самым сравняться с Богом, люди решили построить башню в городе Вавилоне. Несколько раз Бог разрушал ее, пытаясь тем самым вразумить людей, но тщетно. В своей гордыне и алчности они не видели знамений. Когда же постройка почти достигла небес, на народ пал гнев Создателя мира. Как положено, разверзлись хляби небесные, гром и молния сравняли Вавилонскую башню с землей, а на людей пала кара Господня. Заключалась она в том, что с тех пор все перестали понимать друг друга, разговаривая на разных языках, и пришлось им разойтись по всему свету, потеряв навсегда единение. Надо отметить, что разработчики Tower of the Ancients, с определением роли играющему тоже не поскромничали, так как играть, исходя из сюжета, предстоит Богом. Так вот, скромно и со вкусом. Итак, перейдем к нашему Божьему промыслу.

Карающая длань

Действо происходит на городской площади, на месте строительства башни, которое представляет из себя круглую платформу. Башню строит комп, сиречь — народ, опуская на платформу каменные глыбы с символами. Наша же задача этому процессу воспрепятствовать путем составления каменных кубов в соответствии с нарисованными на них символами и последующего за этим уничтожения их молнией. Платформа вращается с помощью курсора — влево и вправо, кнопки вверх, вниз меняют местами камни и, соответственно, изображенные на них символы. Камни падают вертикально по три штуки, изменить положения символов можно в три позиции. Уничтожение фундамента происходит при совпадении трех знаков или более по горизонтали, вертикали и диагонали. Вот вроде описал концепцию игры, которая итак в общем-то всем понятна, и у почтенной аудитории, наверное, напрашивается вопрос: «А красота-то где?». Буду считать, что вопрос прозвучал, поскольку данный раздел требует от игры наличия этого качества. Что ж, сейчас я постараюсь обрисовать вам картину происходящего с точки зрения красоты, которая в Tower of the Ancients имеет отношение ко всему: и к графическому изображению, и к звуковому сопровождению, не говоря уж о геймплее, который сам по себе чертовски захватывает. Как я уже сказал, игровой процесс размещается на городской площади: здания на заднем плане, огненно-сумрачный закат, бьющие в землю и дома грозные пики молний в сопровождении величественных раскатов грома. Небо, озаренное закатом, по которому плывут низкие грозовые облака, далекие горы, вершины которых озаряют сполохи зарниц. Монументальность действа просто поражает! Каменные глыбы, с грохотом опускаясь на платформу, постепенно создают башню, под аккомпанемент громовых раскатов и симфонического оркестра. Причем оркестр играет далеко не спокойную, плавную классику. Звучит музыка Армагеддона, Апокалипсиса и Судного Дня, не меньше. Жаль, я не смогу, как бы не старался, передать вам весь апофеоз музыкального сопровождения! Такого воздействия на эмоции играющего, по-моему, еще никто не добивался (подчеркиваю — по моему мнению), звук потрясающе вписывается в действие игры и соответствует сюжету. Когда удается составить несколько камней с одинаковыми символами, как правило более пяти, их пронизывает сверкающая молния, обращая в пыль и прах. Музыка в это мгновение становится органной, с мощным звуковым акцентом, а женский церковный хор поет: «Аллилуйя!». Вот в такой момент особенно проникаешься ролью разгневанного Создателя. Попробуйте мысленно увидеть осенний вечер перед грозой в сочетании с бушующей музыкой симфонического оркестра, и у вас получится примерное представление о происходящем. Это красиво, красиво и еще раз красиво. Что и говорить, в купе с известной и популярной логической игрой, еще и с сюжетом, происходящее не может не впечатлить. Я проверил, посадив играть в Tower of the Ancients одного своего приятеля, закоренелого спинномозговика, который за комп, на котором нет завалящего шутера, просто не садится. После посула дать ему потом третью Кваку, он нехотя согласился. Через два часа я напомнил о его намерении побегать пострелять врагов, но он отмахнулся от меня и потерялся еще часа на два. Спустя какое-то время, мне пришлось напомнить, что уже поздно и что неплохо бы было закругляться, на что мой приятель ответил, цитирую: «Че? Уже? Жаль, блин. Я вот только разошелся, скорость набрал приличную...» Но что меня сразило больше всего, так это просьба дать компакт ему домой поиграться! Вот так. К сказанному добавлю, что игра идет во всех разрешениях, от 640x480 до скольких вам карточка позволит. Но наличие акселератора желательно, вторая Вуда сойдет. Опции не изобилуют количеством примочек, вкл./выкл. music, sound (выключать звук категорически запрещается!), и определение уровня сложности: Easy, Normal и Difficulty. Вот, собственно, и все, что вам предлагается в меню, плюс разве что ознакомиться с составом разработчиков из Fiendish Entertainment, которым, кстати, огромное геймерское спасибо за красивую и суперитгребальную игру — Tower of the Ancients. MG





Писать вступления к разделам — очень неблагодарная работа. С одной стороны, надо писать серьезные вещи с серьезным лицом, проводить аналогии и параллели, анализировать и делать выводы. С другой стороны, есть шанс, что у человека, который затеет это все хозяйство читать, наступит травма челюсти, вызванная неумеренной зевотой. Поэтому писать надо... пободрее так, знаете ли. Повеселее. А весело писать серьезные вещи — довольно сложно, поэтому всегда остается соблазн удариться в непринужденный гон и толкнуть рассказ про Мадагаскар, Снежных людей и песочных зайцев, которые каждый четвертый четверг высокостного года превращаются в квадратные автобусы, на которых все Снежные люди, живущие на Мадагаскаре, дружными рядами летят в космос в супермаркет, чтобы посмот-

ОБОЙМА

реть там футбольный матч на льду с препятствиями на время, так как их религия обожествляет песочных зайцев, которые погибают, не в силах впасть в спячку между высокостными годами, чтобы избежать пагубного влияния четвертых четвергов в февралях, тем самым лишая возможности Снежных людей побывать в космическом футбольном супермаркете...

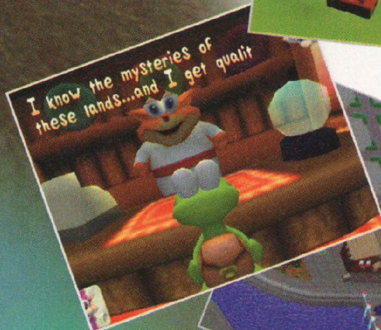
Что, завяли уши? Не переживайте, это я, как говорил г-н Карлсон, шалю. Балуюсь. А если серьезно, то в иное время многие обоймы нынешнего номера претендовали бы на статус мегахита, но так как мегахиты в этот раз ну просто обалденные, им пришлось остаться тут. Поиграйте в них, господа — они этого действительно заслуживают.

Искренне Ваш,

Данила Матвеев.



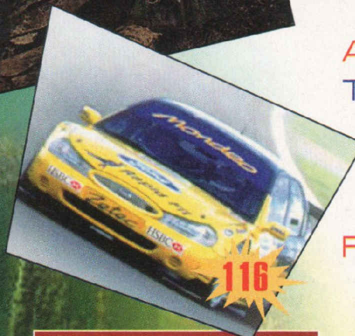

MAIN GUN
100


I know the mysteries of these lands...and I get qualit

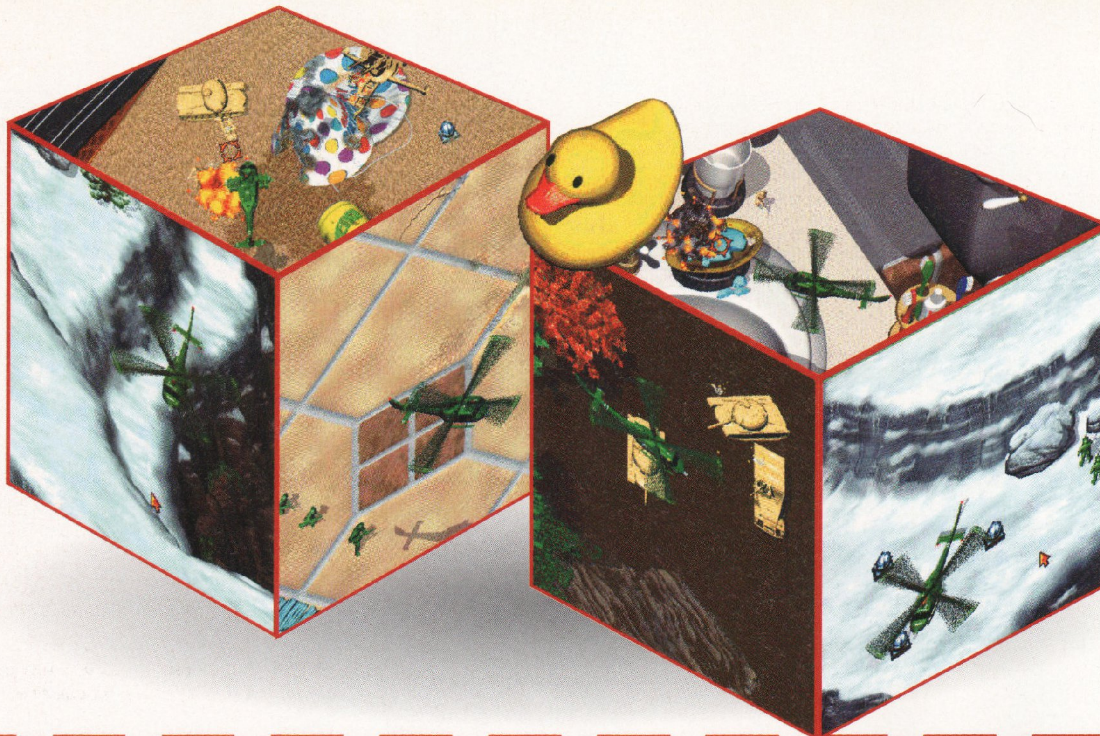









TYPE C



ARMYMEN: AIR TACTICS

Gomolog

Зеленые и шустрые



Паспорт

ArmyMen: Air Tactics

Жанр:	аркада
Разработчик:	3DO
Издатель:	3DO
URL	http://www.3do.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 200
RAM:	32 Мбайт

Похоже, компания 3DO решила поставить рекорд в производстве «новых» игр на старом движке. Будучи номинирован в рубрике «морально устаревший движок года» жаркой осенью 1999, ArmyMen решили сорвать лавры на означенном поприще и в последнем году уходящего тысячелетия. Единственный остающийся на повестке вопрос: сколько еще серий злосчастных «солдатиков» увидят свет до Нового года. Есть все основания полагать, что как минимум одну: разработки уже ведутся, релиз где-то в конце лета. Ну а пока мы вынуждены иметь дело с ArmyMen: Air Tactics.

Назвать «это» четвертой частью не повернулся язык даже у самих разработчиков, хотя на деле оснований к тому видится несколько больше, нежели для присвоения порядкового номера предыдущей части. В целом у «Армименов» наконец-то наметилась тенденция к новациям: отойдя от традиций тупого клонирования, разработчики решили освоить новую стезю, и глупо бы было предполагать, что жанр аркады был выбран случайно (см. данные о продажах).

И вот разработчики совершенно неожиданно — действительно, информации о проекте было крайне немного — выпускают четвертую часть игры. Учитывая временной разрыв между выходом ArmyMen: Air Tactics и предыдущей (третьей) частью игры, вполне можно было предположить, что 3DO останется верна принципу «старого валенка» и порадует нас еще одним классическим со времен второй части «Армименом». Но, как вы уже догадались, все выглядит несколько более радужно. ArmyMen: Air Tactics заметно отличается от прочих игр этой серии. Перед нами чуть ли не чистая аркада.

Дабы не вселять надежды в ценителей настоящих аркад, сразу скажем несколько слов о «технической» части игры. Во-первых, движок остался прежним; во-вто-

рых, сохранил все свои недостатки; в-третьих, даже косметических изменений, которым подвергались все прошлые части, не наблюдается. Так что те счастливчики, кто видел Army Men: Toys in Space, представляют себе графику во всей ясности. Некоторым этого вполне хватит, чтобы принять окончательное решение. Звук тоже практически не изменился. Для тех, кто с прошлыми сериями, посвященными теме «стойких оловянных», не знаком, сообщаем: и звук и графика в режиме наступления нового тысячелетия представляются архаичными, если изволите, древним анахронизмом, реликтовым ископаемым, выкопанным прилежными палеонтологами из 3DO. Даешь

Практически любую локацию можно пересечь за пару десятков секунд, что несколько сужает простор для «творчества»: на миссиях попросту тесно.

товый вертолетик, в кабине которого восседает гипотетический пилот, имя коего указано, но полюбоваться на которого, увы, не позволено. Спрайтовые ландшафты, над которыми перемещается винтокрылая машина, не менее удачно сочетаются с буйством расцветающих повсеместно вражеских юнитов.

Говорить о разнообразии собственной армии довольно бессмысленно ввиду, так сказать, ее единичности, а вот об оппонентах есть что сказать. Во-первых, в их — оппонентов — роли выступают так хорошо знакомые нам «коричневые», которых и предстоит бомбить до конца игры, значительно реже появляются «синие» индивиды и никогда —

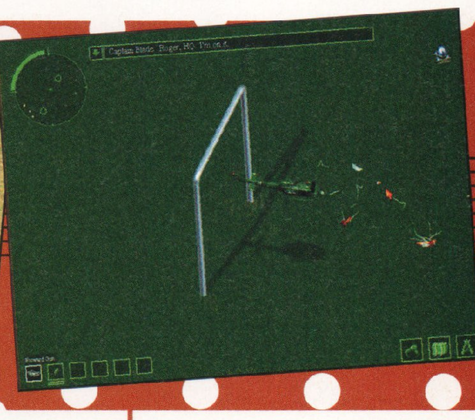


Миссии по транспортировке «ценных» грузов требуют повышенного внимания и сосредоточения.

прошлые части игры могли похвастаться лишь одной разновидностью средств передвижения по воздуху.







3D-технологию взамен пикселям от 3DO (извините за каламбур)!

Теперь о самой игре. Вертолетная аркада — самое верное определение. Что-то уровня Desert и Jungle Strike, на «Нуклеар» никак не тянет из-за слабости движка, о которой смотри выше. Спрай-

друзья из космоса и «чужие» (знакомые многим по третьей части игры).

Во-вторых, разработчики решили, что было бы несколько некорректно наводнять небо ArmyMen: Air Tactics однообразными винтокрылыми машинами, ведь

Поэтому «Воздушная тактика» богата на новые виды воздушных юнитов, причем в большинстве

Достаточно небольшое количество средств уничтожения в ArmyMen: Air Tactics неплохо компенсировано большим количеством бонусов.

случаев они не принадлежат ни к одной из группировок оппозиции, являясь нам в лице представителей царства животных. В зависимости от локализации очередного задания это могут быть комары (весьма, кстати, натуральные), мухи или пчелы. Последние нагружены мощными орудиями, вмонтированными в их шкуру, так что отсутствие в хозяйстве мощного инсектицида довольно быстро карается ракетой под хвост и догниванием в ближайшем кювете. Разумеется, не забыты и наземные виды войск: зенитки, автоматические ракетометы и лазерные турели присутствуют по полной програм-



«Наши» пробиваются через недавно восстановленный вертолетом мост, собственно, миссия уже выиграна.



Осы — весьма опасные противники, но при наличии «гатлинга» и с ними не сложно справиться.

ме, что, с одной стороны, радует разнообразием, с другой — заметно портит жизнь, ставя выживание







на уровне под некоторое сомнение. Простые десантники тоже не лыком шиты и неплохо стреляют по воздуху из своих «шмайсеров» и «беретт». Если говорить более понятным языком: юнитов, которые не могли бы стрелять по вашему вертолету, в игре не предусмотрено, поэтому вредить будут все, кому не лень.

Обратив внимание на обилие оппонентов, следует непременно сказать об упомянутых средствам борьбы с оными. В роли инсектицидов и БОВ (боевых отравляющих веществ) выступает довольно стандартный арсенал амуниции: пушки, ракетницы, пулеметы. Некоторые из них навешиваются на вертолет по факту нахождения, а другие необходимо предварительно поместить в один из десяти доступных отсеков на вашем вертолете и только после этого использовать по назначению. Помимо вооружения в отсеки можно загружать десантников, пользы от которых немного, но на некоторых миссиях это попросту необходимо. Если от нескольких десантников в салоне боевого вертолета пользы, прямо скажем, мало, то вот одного иметь настоятельно рекомендуется. Дело в том, что без человеческой (если можно так сказать об оловянных фигурках) помощи некоторые из установленных в салоне средств уничтожения попросту отказываются функционировать. «Человеческий фактор» в подобном исполнении выглядит достаточно оригинально, но на практике лишь засорят и без того немногочисленные отсеки.

Достаточно небольшое количество средств уничтожения в ArmyMen: Air Tactics неплохо компенсировано большим количеством разнообразных «усиливающих», «ускоряющих» и прочих бонусов, заметно повышающих потенциал практически любого оружия. Так что на поиски подобных «сюрпризов» порой стоит потратить некоторое время после выполнения основного задания.

Кстати,

«Воздушная тактика» богата на новые виды воздушных юнитов, причем, в большинстве случаев они не принадлежат ни к одной из группировок оппозиции, являясь нам в лице представителей царства животных.

Кстати, о заданиях. Учитывая, что из их выполнения и складывается вся игра, разнообразие миссий имеет критическое значение. Но тут можно быть спокойным: все выполнено в лучших традициях аркадного жанра, и ArmyMen: Air Tactics не останется в долгу ни у Desert Strike, ни у M.I.A. Спасение заложников и пропавших в тылу врага, тотальное уничтожение врага и разведывательные рейды за линию фронта, конвоирование и перевозка грузов — все это есть в игре, и уж что касается разнообразия, то скучать точно не придется. Единственное, что хотелось отметить, так это некоторое несоответствие размера карт и масштабности предлагаемых заданий. Практически любую локацию можно пересечь за пару десятков секунд, что несколько сужает простор для «творчества»: на миссиях попросту тесно.

Вот, собственно, и все, что хотелось рассказать об игре. Окончательные выводы делайте сами, но несколько советов мы все же дадим. На наш взгляд, игру стоит посмотреть лишь тем, кто уже имел дело со «стойкими оловянными», все прочие при первом взгляде на одну только графику ArmyMen: Air Tactics испытают приступ острого разочарования и ностальгии по давно ушедшим временам одновременно. Мы же, в свою очередь, такого «испытания» не пожелаем никому. MG











CROC 2

Алексей Кравчун

Зеленая прыгающая пищалка

«Золотой» век аркад давно прошел. Вы заметили, что в последнее время данная давно избитая веками фраза стала все чаще встречаться на полосах игровых изданий. Все верно, и вы не ошиблись: **аркады** были с нами всегда и всегда будут, доколе живы компьютерные игры. Есть они и сейчас.

Тенденция к привлечению «золотой» темы связана с появлением в последнее время большого числа классических игр и потомков давно канувших в Лету шедевров (читайте сиквелов). Сначала «Тоник Трабл», потом второй Rayman и EW-Jim 3D, теперь вот Croc 2. Вслед за кольчатыми в бой рвутся представители класса пресмыкающихся, а потом за ними устремляются к заветному финишу и прямоходящие приматы. Сразу оговоримся, что помимо прямоходящих потомков могучих питекантропов порулить зеленым рептилоидом будут счастливы и меньшие представители народонаселения нашей планеты. Croc 2 — игра для настоящих детей, для младенцев с большой буквы.

Помнится, появившийся пару лет назад на экранах PC крокодильчик вызвал массу восторгов у рядового игрового люда и массу нареканий со стороны журналистской общественности. Но это был как раз тот случай, когда геймеры не слишком-то слушали увещевания служителей пера и оттягивались по полной программе. Между слов будет сказано, порицатели и критиканы (мы бишь) сами за милую душу долбили по клавишам, нещадно гоняя Крока по стране Гоббо (Gobbo), но уж слишком очевидны были недостатки игры, слишком настойчиво мозолили глаза. Разумеется, признаться в том, что ему интересно играть в эдакое «детство», не решился никто из критиков, а вот хорошенько потрепать по загривку несчастную игру желающих нашлось, хоть отбавляй. Но прибыли с продажи игры показали, на что способен отважный крокодайл, и компания разработчиков тут же заявила о работе над продолжением игры.

Для тех, кто не знаком с первой частью Croc, проведем разъяснительную работу. Жили-были крокодил мама и крокодил папа, и однажды у них народилось дитятко, вернее, яйцо. Его скорехонько назвали Кроком (еще до вылупления, наверное, у крокодилов просто так принято) и вскорости усеяли за недосмотром. Откопался Крок где-то далеко от домашнего очага в районе мира Гоббо, распростершегося на нескольких небольших островках — эдакое островное государство. Гоббо — это такие маленькие



Паспорт

Croc 2

Жанр:	3D-аркада
Разработчик:	FOX Interactive
Издатель:	FOX Interactive

URL http://www.foxinteractive.com

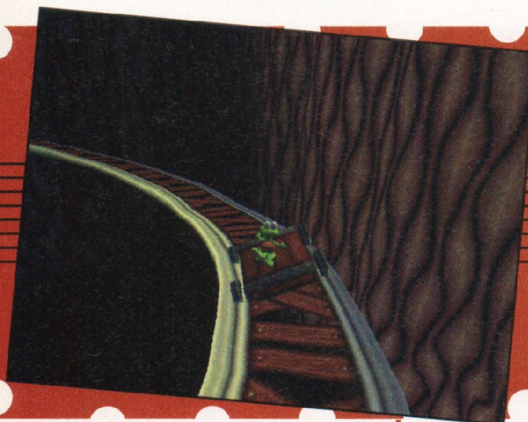
Системные требования:

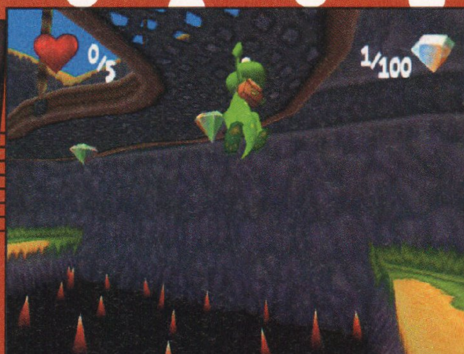
Процессор:	Pentium II 266 МГц
RAM:	32 Мбайт
	3D-акселератор



В забегаловке Sweet Meet Pete можно прикупить все, что угодно душе маленького рептилоида.

зверушки, во-первых, пушистые, во-вторых, симпатичные, в-третьих (и это главное), постоянно вли-







пающие во всеразличные неприятности. Вот и сейчас, стоило Кроку вылупиться на свет божий, как у Гоббо случилась очередная проблема. Некто по имени барон Данте (Baron Dante) решил узурпировать власть в стране Гоббо и при помощи своих приспешников дантинов (dantinis) начал осуществление своей новоиспеченной идеи. Царь гоббо Руфус, не долго думая, обратился за помощью к новорожденному Кроку и попросил его спасти его народ от нежданной напасти. Крок не то по недомыслию, не то еще по какой причине согласился и в результате был обречен на про-

В отличие от многих других аркад, в Croc 2 каждый уровень по-своему уникален и в большинстве случаев кардинально отличается от прочих заданий.

тяжении всей игры спасать гоббо от злобного Данте, в чем немало преуспел и даже заделался национальным героем, сразив злобного барона наповал.

Но упомянутое третье свойство народа гоббо осталось в действии, и уже вскоре на их головы — а заодно и на голову Крока — обрушилась очередная оказия. Выжившие дантины путем заумных заклятий вызвали своего хозяина обратно в этот мир, где он — нововоскрешенный — и занялся излюбленным делом: порабощением гоббо и захватом власти в их мире. А тут не то назло, не то на счастье приключилась еще одна прелюбопытная история. Играя на пляже в баскетбол с несколькими гоббо, Крок наткнулся на закопанную в песок бутылку, в которой оказалась записка с прилагающимся отпечатком лапы самого Крока: родители разыскивали потерявшегося дитятю. Несмотря на явную нестыковку в сюжете — откуда у родителей взялся отпечаток лапы Крока, если он был усеян еще в невылупившемся состоянии, Крок решает отправиться на поиски потерянных родственников, а заодно (по просьбе все того же Руфуса) и на спасение мира от злодея Данте.

От немудреной предыстории предлагается перейти к действительности. Croc 2, равно как и его прародитель Croc 1, чистейшей воды аркада. Первым делом следует поговорить о главном герое, то есть о самом Кроке. Крокодил он в высшей степени незаурядный, за плечами имеет школьный ранец, в который складывает немногочисленный инвентарь, сзади оборудован увесистым хвостом, который может использовать по двум не слишком очевидным назначениям. Первое — дубасить с разворота неудачно подвернувшихся врагов, второе назначение — долбить с напрыгу ящики, отчего последние моментально или с некоторым запозданием рассыпаются, являя Кроку какой-либо бонус. Для того чтобы раздолбить ящик, необходимо для начала на него запрыгнуть, а уж потом, хорошенько опершись на хвост, совершить разрушающее действие. Врагов же при помощи хвоста можно изводить как на земле, так и в прыжке, что зачастую попросту необходимо (почему, будет сказано в дальнейшем).

Помимо прыжков Крок умеет цепляться за края пропасти и ящиков, лазить по стенам (исключительно в тех местах, где это предусмотрено) и перемещаться по горизонтальным решеткам, уцепив-



Заплыв на катерах весьма занимателен, но достаточно прост для продвинутых аркадников, а вот для детей в самый раз.

шись за них лапами (как Лилу в «Пятом элементе»). Последние две функции особенно интересны, так как не были доступны в первой части игры.

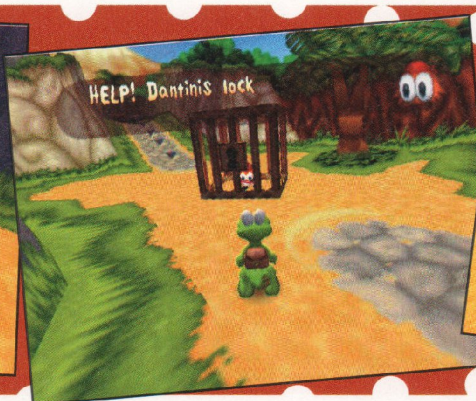
Что касается внутренностей игрового мира, то можно сказать, что построены они весьма схоже с первой частью игры. То есть каждый отдельный макроуровень представляет собой деревню гоббо, по которой можно свободно перемещаться и разговаривать чуть ли не с каждым подвернувшимся персонажем: любой гоббо с радостью вступит в разговор с Кроком и поведает ему о своей маленькой проблеме. Макроуровень разбит на отдельные задания, напрямую вытекающие из забот малюток гоббо. Как правило, пушистики околачиваются возле массивных деревянных дверей, за которыми открывается путь на задание. Очередность выполнения поручений заранее не определена, но некоторые задания открываются лишь после прохождения предыдущих, более простых миссий. И самой последней открывается дверь на территорию супербосса уровня осьминога, гигантской рыбы и прочих достаточно мерзких тварей, каждую из которых предстоит победить.

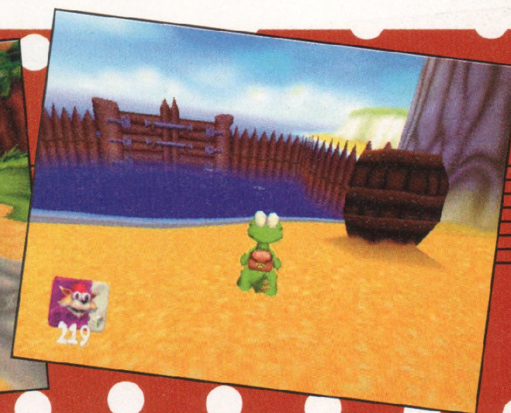


Погоня начата, злобный дантин не уйдет от преследования.



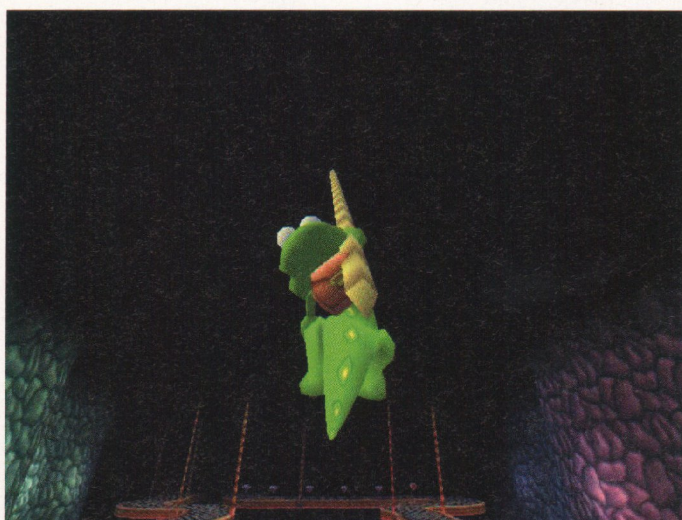






Если же говорить отдельно про мини-миссии, то картина складывается самая что ни на есть лицеприятная. В отличие от многих других аркад, где следующий уровень является полной аналогией предыдущего, в Croc 2 наблюдается иная ситуация. Каждый уровень по-своему уникален и в большинстве случаев (но все же не всегда) кардинально отличается от прочих заданий. Прыжки чередуются с карабканиями по отвесным стенам, заплывы с цепляниями за раскачивающиеся веревки. Уже на первых этапах игры Кроку будет предложено спасти маленькую птичку Birdie от злого дантина, последний улепетывает от крокодильчика по всему уровню, и догнать его удается лишь в самом конце этапа. Следующим шагом станет гонка на катерах с теми же дантинами: необходимо прийти первым, только после этого миссия считается завершенной. Еще одно задание предлагает Кроку «отремонтировать» алмазную шахту, попав в которую, отважный крокодильчик испытает на своей зеленой шкуре скорости, которые способна развивать несущаяся без всяких признаков тормозов вагонетка. Ну а дальше будут лавовые реки, ледяные берега, полеты на катапультах и, разумеется, уже упоминавшиеся супербоссы, борьба с которыми представляет собой совершенно отдельную логическую задачку.

Полет на веревках поможет преодолеть глубокие пропасти и избежать потери заветной жизни.



Из оружия у Крока имеется лишь его верный хвост да сообразительность, благодаря которой он и выкручивается из большинства передряг. Хвост он и в Африке хвост, а вот сообразительность — это, само собой, вы, то есть игрок. Только вот одной сообразительностью в Croc 2 жив не будешь, помимо смекалки игра активно эксплуатирует спинальные рефлексы. Ловкость, скорость реакции, быстрота действия — вот залог успеха в игре. Действительно, ведь нужно уворачиваться от толп врагов, которые не только бегут и летят со всех сторон, но и свешиваются на веревках, падают с потолка, разве что из-под земли не вырываются. Говоря о противниках, нельзя не упомянуть их разнообразие — дантины бывают самых разных мастей



Место сейва: достаточно ударить в гонг хвостом, и в следующий раз Крок начнет прохождение уровня с этого места.

и форм. Но вот уровень AI оппонентов лестных слов, увы, не заслуживает: монстрики довольно тупы,







вернее, совсем имбецилы. Другое дело, что в детской — а Croc 2 именно детская игра — аркаде высокого интеллекта от противников и не требуется. Что интересно, враги во многом ведут себя «честно» по отношению к крокодильчику, предпочитая ближний бой разборкам на дистанции. Лишь немногие из них могут противопоставить контактному хвосту Крока некое подобие лазера, да и тот обычно испускает замедленные варианты зарядов, от которых несложно увернуться.

Из этого следует и еще одна «особенность»: жизненной энергии в игре не предусмотрено, есть только пять жизней, вычитающихся за каждый фатальный проступок. Жизни можно получать в виде бонусов или покупать у местного торговца по имени Swap Meet Pete за собранные кристаллы. Но если вы израсходовали все жизненные ресурсы, то не стоит отчаиваться: вас всего лишь перенесут на начало последнего задания, и все можно будет начать сначала. А вот «сейва» в игре не предусмотрено, так что наиболее опасные моменты уровней «спасти» не удастся. И еще: по территории каждого задания через определенное расстояние раскиданы места для временного сохранения (выполнены в виде больших гонгов, в которые надо бить хвостом), действующие на время прохождения данной миссии, пренебрегать «гонгами» настоятельно не рекомендуется.

Врагов при помощи хвоста можно изводить как на земле, так и в прыжке, что зачастую попросту необходимо.

Еще несколько слов о разнообразии игровых моментов. На протяжении четырех основных и одного дополнительного уровня Кроку предстоит покататься на Го-мобиле, полетать на самолете, прокатиться на катере по водной глади и даже освоить управление снежным комом, который по сути является не чем иным, как головой гигантского снеговика (весьма сложное занятие, доложу я вам).

Настало время поговорить о втором важном пункте для любой аркады, о графике. Тут Croc 2 вызывает весьма двойственные чувства. С одной стороны, разрешения от «640 на...» до «1024 на...», с другой — все те же скудные полигоны на каждого персонажа, торчащие во все стороны углы плоскостей. В целом про графику можно сказать, что она не намного ушла от графики первой части игры, но стала несколько ярче, что явно пошло «Кроку» на пользу: детишкам яркие краски нравятся, большим дядям зачастую тоже. Движения главного героя и его оппонентов очень плавные, никакой «дерганой анимации», все выполнено предельно тщательно. Управление тоже плавное и удобное, но вот камера, как всегда, подкачала: не умеет она грамотно вылавливать наилучший ракурс и ручной дрессировке практически не поддается. Похоже, Rayman II так и останется единственной игрой, где камера живет «правильной» жизнью, а не блуждает по своим делам в отлучке от производства. Про звук можно сказать, что он очень даже не плох, но можно было сделать и получше, а музыка — это практически половина игры. Настолько атмосферные композиции встречаются не часто, а если учесть, что все это еще и интерактивно, то можно смело ставить высший балл и идти на боковую, чем мы незамедлительно и займемся.

К сожалению,

жизненной энергии в игре не предусмотрено, есть только пять жизней, вычитающихся за каждый фатальный проступок. Жизни можно получать в виде бонусов или покупать у местного торговца.

К сожалению, заветного «высшего балла» Croc 2 не заслуживает, и, как выяснилось в ходе обсуждения, вовсе не ввиду своей вторичности. У игры на поверку обнаруживается весьма значительное число недостатков. Но это вряд ли сильно омрачит процесс, потому что на деле «Крок» очень добротно сколоченная аркада, способная скрасить далеко не один час сидения за монитором. Настоятельно рекомендуется для старшего и среднего школьного возраста, прочим — по желанию.

P.S. К слову сказать, в игре есть парочка-другая моментов, которые далеко не все закоренелые-то аркадники смогут пройти с первого раза, не то что дети. Но в целом игра достаточно проста и незамысловата. MG



TREAD MARKS

Gomolog

Танки грязи не боятся

Паспорт

Tread Marks
Жанр: arcade
Разработчик: Longbow Digital Arts
Издатель: Longbow Digital Arts

URL www.longbowdigitalarts.com/

Системные требования:
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор



Дуло создано для того, чтобы стрелять, уничтожая врага, разнося его в гречневую крупу вчерашних воспоминаний. **Башня** нужна для того, чтобы закрепленное на нем дуло имело скорейшую возможность повернуться в сторону потенциального врага, разнести его в дальнейшем все в ту же крошку. **Гусеницы** для того, чтобы давить. Давить беспощадно, поголовно, со смаком, вкусом и прочими элементами удовольствия. **Кровь** — циркулирующая в кровеносной системе всех позвоночных животных жидкая ткань внутренней среды, одна из форм соединительной ткани, only-унд-forever заливающая изнутри экраны наших мониторов субстанция. И, конечно же, **адреналин**. Что еще нужно настоящей игре (разумеется, с большой буквы).

Да графика, да играбельность, возможно, еще немного умения, старания и таланта. Последний перечень, за исключением пункта номер два, во многом вторичен, сам же «второй» в сочетании с кровищей способен творить чудеса. Безумие «Кармагеддона» и красно-жидкое наследие Postal еще долго будет витать среди нас.

Толпа жаждет действия по-русски и «экшна» по-буржуйски. Немалой отваги требует желание предложить ей что-либо. Слишком велик шанс оказаться отвергнутым и почившим в бозе вкупе с собственным детищем. Народ хочет хороших игр, качественных экшнов с безумством действия, скорости и кровищи. Куда большей отвагой надо обладать, чтобы предложить море огня, взрывов, стальных гусениц и прочей мишуры, начисто проигнорировав горячо

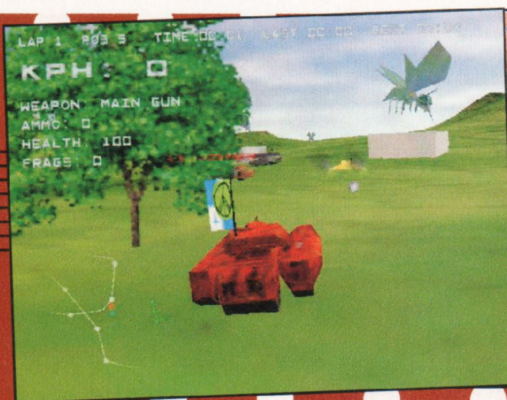


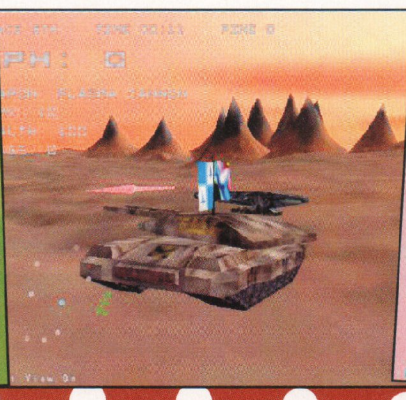
Он очень красный и всячески красивый. Удивительный и квадратный. Все это говорится об одном танке — маленьком и симпатичном.

любимую народом «не водицу». Похоже, ребятам из Longbow Digital Arts храбрости не занимать. Но то, что они предлагают нашему вниманию — игру Tread Marks, как минимум заслуживает самого внимательного сосредоточения. Как максимум — внимания, но вряд ли массового поклонения: культа из Tread Marks не получится. Это вам не «Карма», не Q и даже не Tank Racer. Тут совсем другая история.

Еще пребывая в эмбриональном состоянии, Tread Marks известила о своем существовании демоверсией, от которой остались самые смутные воспоминания. Тогда это были гонки на танках по пересеченной местности, посредственная графика, несколько модных фич и тупые оппоненты, которых хотелось раздавить гусеницами, но, увы, не давали. Было это в июле отшумевшего 1999, после чего вокруг игры все стало глухо и темно, а потом был релиз, и оказалось, что, во-первых, оппоненты заметно повысили свой мозговой потенциал, а во-вторых, давить их гусеницами по-прежнему не положено.

Самое же главное состоит в том, что из Tread Marks так и не получилось настоящей ездовой аркады. Гоночный элемент в игре нещадно изменяет играбельности с режимом death-матча, от чего игра только выигрывает, но ценители настоящих гоночных аркад могут несколько умерить свой пыл. Скажем сразу, бойня на открытых пространствах удалась. Это не шедевр, не «эпохалка», не «новое слово в» и даже не локальная «революция». Tread Marks — просто хороша. Изобилует новшествами и щетинится не менее многочисленными недостатками. Начиная с «сейчас» и в дальнейшем статья будет злобно критиковать TM, но на протяжении того же промежутка времени игра будет стойко выдерживать все нападки и в результате окажется в выигрыше. Итак...







Tread Marks — гонка

Хила и слабосильна. Слабосильна, но увлекательна. То, какими должны быть настоящие гонки на танках, извольте видеть в Tank Racer, потому как там это действительно настоящие «гонки на танках». Гонки для Tread Marks, как собаке пятая нога: безболезненно, не слишком назойливо, но в целом практически бесполезно, потому как на другом конце стола есть конкурент — Battle. Вернее, не конкурент. Абсолютный лидер. Но давайте все-таки о гонках, не зря же мы упомянули, что они увлекательны.

Сядьте поудобней, втяните ноги в плечи и приготовьтесь к легкому цифровому шоку. Глубоко вдохните. Tread Marks предлагает к освоению более 20 модификаций танков и чуть больше 50 (вдумайтесь, осознайте, после чего можете расслабиться) различных трасс. Можете выдохнуть. А для того чтобы вы поскорее отошли от шока, сообщаем: для гонок подходит лишь половина трасс, остальные же предназначены исключительно для сражений. Остальные плюс те, которые для гонок, то есть режим battle, оперируют всем многообразием ландшафтов игры. А чтобы вы не слишком расслаблялись, танки в гонках доступны все, поголовно.

Tread Marks предлагает к освоению более 20 модификаций танков и чуть больше 50 (вдумайтесь, осознайте, после чего можете расслабиться) различных трасс.

Ну и сама гонка выглядит следующим образом. Выбираем танк (любой), трассу (из числа доступных), задаем число оппонентов, уровень их AI (от 0 до 100%) и отправляемся прямиком на старт. Гонка происходит, как уже упоминалось, по пересеченной местности, как следствие — купание в местных водоемах, заседание во внезапно обнаруживающихся прямо перед носом (вернее дулом) оврагах, штурм здешних лесов и прочая мишура, здорово разнообразящая процесс перемещения. Последнее (перемещение) происходит по «точкам» (читай «чекпоин-



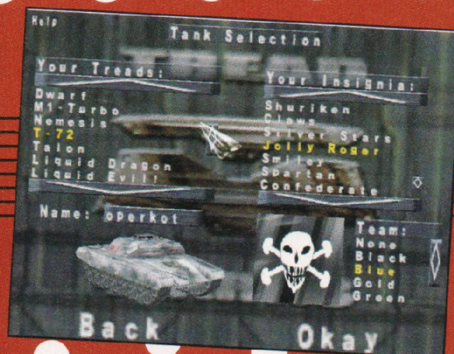
Летающее чудо — летит, аж переливается. И вот таким вот макаром оно будет лететь и переливаться до тех пор, пока его кто-нибудь не собьет насмерть.

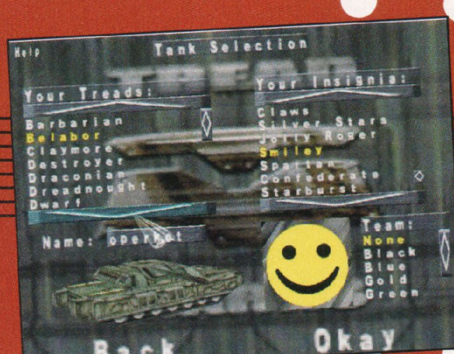
там», но без лимита времени), отмеченным на карте в виде белых кружков, а на местности — воротами, которые нужно обязательно миновать (в противном случае прохождение будет не засчитано).

Ну а раз гоняемся мы на танках, то и «музыкальное» сопровождение должно быть соответствующим. Оно и соответствует: грохоты взрывов, свист снарядов, рев срывающихся из гнезд ракет — оружия в игре с избытком. Простая пушка (единичка в виде башенного дула) в большинстве случаев погоды не делает, хотя и не бесконечна, требует постоянной подзарядки. Но из нее разве что догорающего противника добить. В качестве настоящих средств уничтожения используются различные навески. Последние бывают двух типов: бортовые и на башню. Первые в большинстве случаев значительно смертоноснее, но их недостаток очевиден: сам танк быстро не развернешь, а пушка, закрепленная на борту, стреляет всегда по ходу движения. Выводы делайте сами, скажем лишь, что иметь на борту хорошую пушку никогда не помешает (нет-нет, а кто-нибудь в прицел да заглянет), благо это не мешает навесить на танк еще и оружие второго типа. Башенные навески — основные в игре, ведь, как и положено, башня у танков вращается независимо от корпуса, значительно быстрее его и при помощи мыши (хотя мышью можно ворочать и корпус, но это жутко неудобно). Поэтому ставим на sensitivity 100%, и скатертью дорога плюс несколько советов в придачу. Совет первый: в игре есть защита, и ее нужно почаще на себя цеплять, чтобы не откинуть гусеницы раньше времени. Совет второй: гонка идет все-таки за места, а не за количество набранных фрагов, и об этом не следует забывать, стремясь пересечь финишную черту раньше соперников. Совет третий (он же последний): уничтожить противников нельзя. При помощи оружия можно только декапитировать их, снеся башню и лишив их тем самым возможности отстреливаться. Пара метких выстрелов также способна заметно снизить скорость оппонента, так что стрелять все же рекомендуется. Такие вот пироги. Обобщая все вышесказанное, отметим: «Играть интересно, увлекательно, но хочется чего-то еще, например скорости, которой явно не хватает». Переходим ко второму важному пункту игры, к сражениям.



Может, оно, конечно, и перевернется, но это маловероятно. Так как перевернутый танк выглядит просто позорно. И этого позора мы не допустим!!!





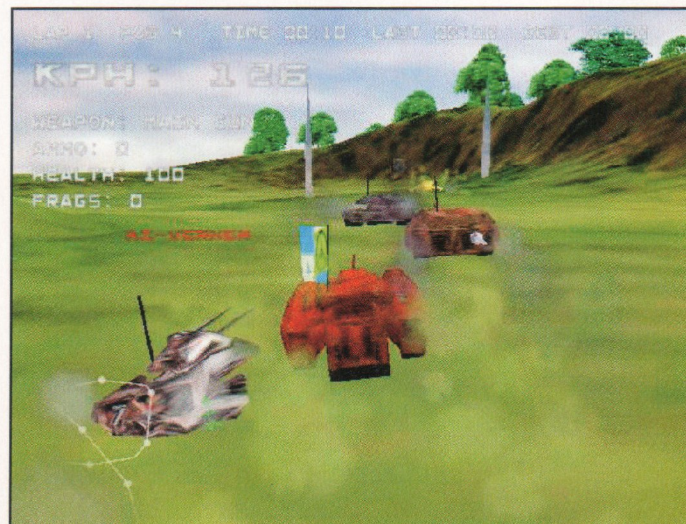


Играть интересно, увлекательно, но хочется чего-то еще, например скорости, которой явно не хватает.

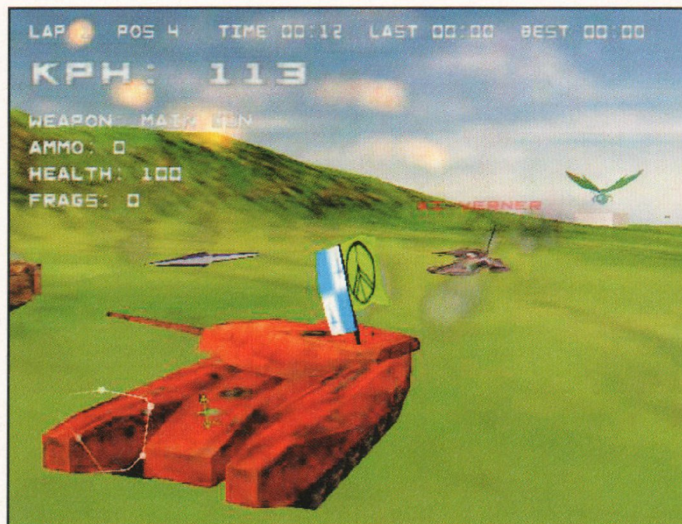
Tread Marks — Battle

Танки, танки и еще раз они же. Оставшись нерассмотренными в предыдущей главе, они наконец-то будут законно изучены. Первое, что хочется отметить, никаких характеристик на технику в Tread Marks не предусмотрено, но различия определенно есть, выяснять их приходится на практике. Общая закономерность «большой — значит, тяжелый» в игре не работает. Огромные по размеру машины (тот же Т-72) на деле могут оказаться почти невесомыми, тогда как «малыши», напротив, могут обладать изрядной массой. В игре две разновидности танков: Steel tank и Liquid tank. Первые — простые железяки, некоторые из них имеют реальные прототипы, другие — плод фантазии дизайнеров, но в любом случае названия они имеют самые грозные и запоминающиеся: «Барбариан», «Валькирия», «Ястреб». Второй тип танков — это жидкометаллические конструкции: вспоминайте Т-1000 из Terminator-II, не имея никакого преимущества перед железными собратьями, эти танки выглядят совершенно неправдоподобно, а некоторые ко всему прочему еще и полупрозрачны (кстати, преимущество: эти танки малозаметны на однородном ландшафте).

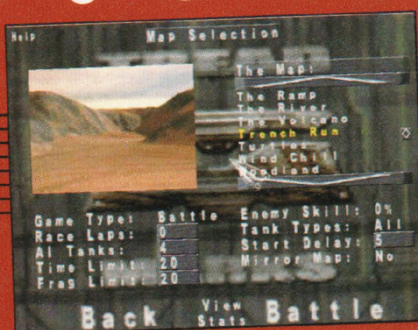
Одно дело — танки, совсем другое — поля боя, половина из которых по совместительству — трассы. Устанавливаем лимит времени, фрагов, тип участвующих в битве танков (можно разрешить все, только steel или только liquid) и отправляемся непосредственно на место действия. Площадь одного отдельно взятого локейшна колеблется от миниатюрной до необъятной, что поз-

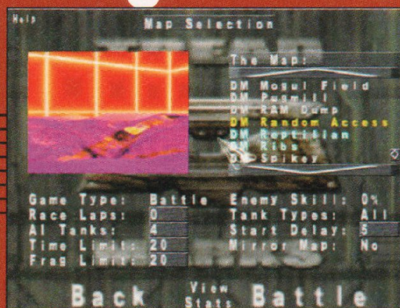


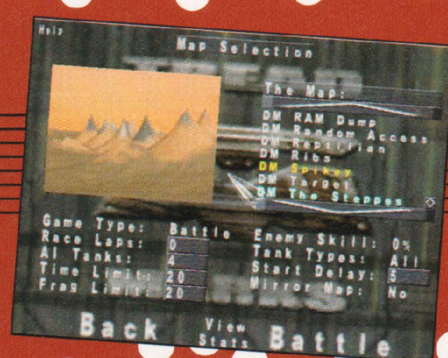
воляет играть по сети командами до 30 человек. Но нас сейчас больше занимает «сингл». Воксели — великая вещь, поговаривали разработчики первого «Каманча» и были правы, воксели действительно творят чудеса. Во-первых, они позволяют без особых усилий создавать большие открытые пространства (50 трасс, согласитесь, не мало), во-вторых, дает возможность без особых затрат процессорного времени динамически эти пространства изменять. Говоря обывательским языком, если бы в игре «долбанули в землю», то на этом месте останется воронка, по своим размерам соответствующая силе взрыва и не ограниченная во времени своего пребывания на уровне. Можно копать огромные котлованы, другое дело — зачем все это нужно. В большинстве случаев совершено бесполезно, радует лишь наличие возможности.



Рассмотренные варианты оружия следует пополнить броней, минами, которые можно выкидывать с «кормы», чем заметно омрачать жизнь преследователей, и контактными бурами. Последние действуют по принципу: вошел в контакт (с противником), нажал на кнопку (пуск, разумеется). Очевидная фича с выкапыванием ям под местом появления оружия реализации не подлежит по причине повышенной устойчивости субстрата непосредственно под местом респавна любого бонуса (хотя маленькую ямку выкопать можно). А так, катаемся, громим противника, зарабатываем фраги без какой бы то ни было цели — просто ради удовольствия, которого в Tread Marks в избытке. Особенно много его выделяется при уровне AI противника выше 50%. В этом случае оппоненты чертовски умны, прямо звери какие-то, хоть с ботами из UT их сравнивай. Но адреналин в крови обеспечен и при более низком процентном выходе.







Отдельно хочется поговорить о физической модели в Tread Marks. Собственно, это основной повод для нареканий. Во-первых, с реальностью эта физика не имеет ничего общего, во-вторых, она настолько оригинальна, что далеко не всем может прийтись по вкусу. Не желаете ли отведать антигравитационной смеси, мон шер? Так или иначе, но желание бронемашин пребывать в оторванном от земли состоянии несколько тяготит. Безумные прыжки с обязательным приземлением на обе гусеницы — это уж слишком, хотя терпимо. Терпимо, но с трудом на большинстве трасс и совершенно неприемлемо на трассе Moon, где гравитация еще меньше: оторвавшийся от поверхности Луны танк рискует никогда больше ее не коснуться. В целом же физика выстроена по всем законам: угол падения зависит от угла отрыва от поверхности, дальность полета непосредственно связана со скоростью и так далее и тому подобное. Красивая снаружи и прогнившая изнутри физика.

Собственно, в игре две разновидности танков: Steel tank и Liquid tank. Первые — простые железяки, некоторые из них имеют реальные прототипы, другие — плод фантазии дизайнеров — жидкометаллические конструкции.



Графика. Тут все просто. Для обладателей слабеньких машин: всегда и все можно настроить под конфигурацию, с поправкой на то, что визуализация от этого может снижаться неограниченно. Для счастливых обладателей «my PC is Godly» (выдержка из меню запуска) подготовлено все самое лучшее: от максимальных цифр разрешений до красивейших спецэффектов и детальнейших текстур. Но в любом случае играбельность страдает не сильно, а вот пара-тройка лишних FPS куда как актуальны. Поэтому долой красоту, даешь динамизм! Звук и музыка очень хороши, особенно музыка: композиции в стиле «техно» как нельзя лучше соответствуют как гонке, так и командным баталиям.

Ждете советов и рекомендаций? Пожалуйста. Советуем! Рекомендуем! MG



INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Игры патриотов

каф-Малах
kaf-malax@mail.ru

Если судить об истинном отношении иностранцев к мифологии Древней Греции по тем нескольким сериалам, что непрерывно крутятся на нашем щедром телевидении, то картина получается очень неожиданная. Геракл, Зевс и прочие боги со своими высокоинтеллектуальными разборками предстают в шутливом свете и никак иначе.

Поначалу я просто не придал этому факту особого значения, так как встретиться с аналогичной тематикой в компьютерной игре до сих пор не приходилось. Ну, не балуют нас разработчики античными сюжетами, предпочитая западно-европейскую мифологию. Однако по воле случая мне досталось написать обзор новинки стратегического жанра, события которой развиваются не где-нибудь в забытой богами деревне Гадюкино, а, наоборот, в непосредственной близости от всячески ими обихаживаемого Олимпа.

Сюжетная линия игры целиком и полностью основана на, как сказал бы современный отечественный сценарист, разборках между двумя «новыми русскими». Афина, богиня мудрости и войны, затеяла мелочную склоку с богом моря Посейдоном, который исключительно дурными словами отзывался и о простых смертных, и о вышеуказанной даме. Афина же, наоборот, смело утверждала, что может сделать из любого человека настоящего героя, подобного богам, и охотно продемонстрировала свои скромные возможности на примере Одиссея, оказывая ему солидную протекцию. Посейдон не на шутку разозлился и в ответ заявил, что против его подданных последователям Афины все равно не устоять в честном бою, а удачи Одиссея всего лишь случайность, которая никогда не перерастет в закономерность. Благородная богиня приняла вызов и назначила именно вас, претендента на титул героя, командовать своими войсками, а сама занялась глобальным планированием заданий в предстоящей схватке и их приятной озвучкой. Чувствуете аналогию? Примерно так поступил недавно Билл Гейтс.

Новая атлетика

Для этой самой схватки вам потребуется не только изворотливый ум и стратегическое мышление, но и очень приличная аппаратная



Паспорт

Invictus: In the Shadow of Olympus

Жанр:	RTS/RPG
Разработчик:	Quicksilver
Издатель:	Interplay

URL http://www.interplay.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium II/266
RAM:	64 Мбайт



Маленький отряд гнусных ребят наехал на большой отряд хороших ребят. Оба отряда сейчас начнут напрягаться, и, когда перестанут, их станет меньше.

производительность, иначе любые гениальные тактические задумки можно будет смело выбросить в помойную корзину. А виной тому воксели, которые, как известно, чисто технологически не подлежат акселерации, если, конечно, не считать за полноценный ускоритель какой-нибудь навороченный процессор из последних моделей и с тактовой частотой, неотвратимо стремящейся к бесконечности.

На удивление примитивно реализовано управление. Правая кнопка мыши используется лишь для того, чтобы снять выделение.

В природе встречаются две категории игр, если рассматривать их с точки зрения соответствия скриншотам, публикуемым в журнале, реалиям графического движка, так сказать, на практике. Во-первых, крайне редко встречаются такие игры, скриншоты от которых дают абсолютно точное впечатление о графическом движке в динамике. В этом случае всем хорошо, и все довольны. Во-вторых, картинки могут очень сильно искажать реальное положение вещей. Причем как в позитивную, так и в негативную сторону. В этом случае понять что-либо бывает ой как не просто.

Вынужден вас огорчить, потому что скриншоты из Invictus приукрашивают фактическое качество движка, который в динамике выглядит совсем не так, как хотелось бы. Поясняю.

Графика игры представляет собой помесь трехмерных ландшафтов, тщательно прорисовываемых при помощи 3D-ускорителя, и воксельных действующих лиц. Изометрическая проекция с высоты птичьего полета, но камера достаточно свободно вращается в заданных пределах (по часовой стрелке и против, меняется угол обзора по отношению к поверхности), а также наезжает и удаляется от центра. Вот только количество кадров в секунду столь невелико (даже на машине, немного превосходящей минимальную конфигурацию), что оценить качество изображения становится задачкой для вундеркинда (понижение качества изображения через настройки мною принципиально не обсуждается).



Особенно, когда на экран вылетает отряд ополоумевших всадников противника, охраняющих очередную базу. Тут не то что полюбоваться графикой не успеваешь, нет времени даже на четкое прицеливание курсором по новым мишеням. А когда тормоза проходят, то выясняется, что враг уже занял заведомо лучшее положение, быстро наметил себе самые беззащитные цели и шустро добивает ваши резервы, необходимости в которых не возникало еще пару минут назад. Прошу заметить, что виноват в сложившейся ситуации не игрок, избравший неверную стратегию продвижения по карте, а программист, написавший слабо оптимизированный код движка, или, в самом крайнем случае, устаревший компьютер. Сама же по себе картинка выполнена отменно, но для ее адекватного воспроизведения требуются чрезмерные для большинства машинные ресурсы.

Вот вам пример из официального пресс-релиза, расхваливающего движок от компании Quicksilver, использованный в этой игре. Среди особенностей графического движка числится высокий уровень детализации. Красиво, не спорю. Но стоит ли делать каждое дерево уникальным, с отдельными листочками, живущими своей жизнью, да так, что вид юнита, стоящего под дере-



Забежали господа на кобылках в темный угол и там теперь тусуются. Пока добрый игрок их оттудова не выведет, так и будет вся тусовка молча стоять и пускать мыльные пузыри носами.

вом, будет каждый раз просчитываться в реальном времени в зависимости от ветра и положения листьев на ветках? И все это удовольствие в обычной стратегии. Вот с этим я готов поспорить. Анимация же, бесспорно, хороша. Из порубленного юнита брызгает кровь, лучники натягивают тетиву и выпускают смачно летящий поток стрел. И только боги знают о том, куда через десять секунд после смерти проваливаются трупы убитых персонажей. Я, правда, догадываюсь, принимая во внимание легкие познания в античной мифологии, но благородно промолчу. Вдруг ошибусь.



Большая возня через речку. В данном случае лучники, скорее всего, запинают тяжеловооруженных товарищей просто за счет местности.

Штатные сотрудники

Безоговорочно назвать юнитом каждое подконтрольное игроку существо, как я это необдуманно сделал абзацем выше, язык не поворачивается, потому что, в отличие от большинства стратегий, все они четко персонифицированы, имеют свои имена и характеристики на манер полноценной ролевой игры.

Костяк отряда, набираемого в промежутках между абсолютно линейными миссиями, составляют герои, пришедшие в игру прямиком из мифов Древней Греции. Здесь и Ахиллес, повышающий своим присутствием защитные показатели рядовых солдат, и Икар, парящий высоко в небе и незаменимый в разведывательных операциях, и Геркулес, и Электра, и Персей и многие, многие другие легендарные личности того далекого времени. Всего их насчитывается 10 штук, но взять сразу всех не получится, потому что существует сразу два ограничения. Во-первых, максимальное количество героев на стороне игрока не может превышать четырех. В начале кампании вообще можно выбрать себе лишь двух с учетом того, что двух других разрешено будет взять на вооружение в процессе прохождения, и то лишь как следует доказав им свою силу в специально отведенных на этот случай миссиях. Это ограничение легко понять с позиции сложности прохождения, потому как каждый герой — это настоящий танк, победить которого ужасно трудно обычным юнитам противника. Они отличаются не только отменными боевыми способностями и жуткими спецударами, на которые расходуются так называемые god points, но и возможностью нести в инвентаре до трех артефактов, действие которых сильно меняет расстановку сил на бранном поле. Бонусы эти от души раскиданы по каждой игровой карте, плюс иногда продаются в соответствующих магазинах, конечно, если в данной миссии есть населенные пункты, а не одни лишь заброшенные храмы, кишащие голодными гарпиями.



Графика игры представляет собой помесь трехмерных ландшафтов, тщательно прорисовываемых при помощи 3D-ускорителя, и воксельных действующих лиц.

Второе ограничение связано с тем, что даже при наличии достаточного золотого запаса игрок вынужден вписать общий размер своей частной армии в отведенные рамки. Дело в том, что каждый юнит имеет не только денежную стоимость, но и «игровую полезность». В результате можно взять, например, одного невероятно мощного Минотавра или трех слабеньких мечников. Однако, если этих самых рядовых солдат предварительно проапгрейдить на предмет атаки, защиты и общего физического состояния, а Минотавра брать все таким же молоденьким теленком, к бою не особо подготовленным, то соотношение полезности будет совсем иным.

Рассуждая о лимитах отряда, мы плавно подошли к вопросу о стандартных юнитах. Сразу скажу, что их в игре порядка 30 видов, и наложить руки сразу на всех не получится хотя бы по чисто финансовым причинам, если, конечно, не ломать сейвы и не пользоваться трейнером при столкновении с очередным, казалось бы, непреодолимым препятствием. Уверяю вас, что барьер этот будет без особого труда преодолен, если подойти к решению проблемы качественно, а не количественно, то есть всем скопом. Скажем, миссия на время по удержанию под контролем определенной высоты легче проходится, если взять в отряд хорошо защищенных, физически крепких солдат, пусть даже самого элементарного рода мечников и копейщиков, а не прицельно бьющих лучников или кентавров, проку от которых в ближнем бою все равно не будет. Да и концентрироваться в этом случае надо не на максимальном уничтожении противника, а на сохранении дистанции между ним и стратегически важной высотой путем развязывания мелких стычек уже на подступах к этому лакомому кусочку.

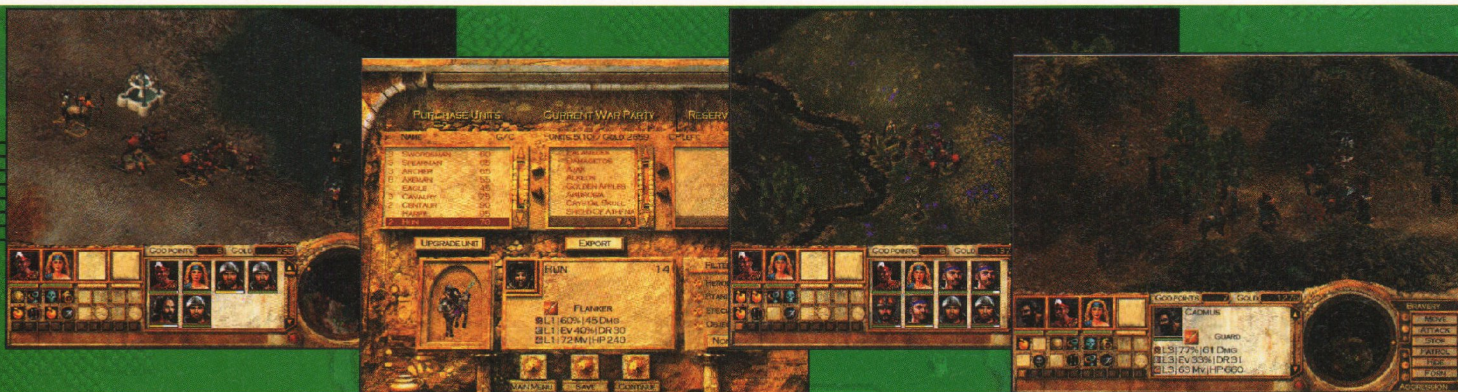
Как и в ролевой игре, юниты набираются опыта и, если им удается выжить достаточно долго, становятся более профессиональными сол-

датами, чем свеженькие новобранцы. Кроме того, их, как я уже сказал, можно апгрейдить (для каждого вида войск существует своя система совершенствования) между миссиями по трем параметрам, которые в свою очередь повлияют на рост таких характеристик, как вероятность попадания, максимальное здоровье и так далее. Непосредственно во время прохождения миссии игрок может задать еще два весьма примечательных параметра поведения: агрессивность и мужество (три градации: высокая, низкая и средняя степени). Агрессивность влияет на то, как четко юниты выполняют ваши приказы, слушаются ли они их дословно или по собственному выбору нападают на все, что движется. Мужество помогает вовремя смыться с поля боя либо, наоборот, крошить врага до последней капли крови, невзирая на собственное самочувствие.

Существует также полезная возможность объединять солдат в многоступенчатые группы простым растягиванием рамки и вызывать их в разгар боя горячими клавишами. Можно использовать формации как предопределенные, так и авторские.

Строить в игре ничего нельзя. Миссии носят исключительно боевой характер, без серьезных дополнений из области менеджмента ресурсов. Уничтожить одних, остановить к определенному сроку вторых, спасти третьих. Разнообразие вполне удовлетворительное, не напрягает, но и ничего особенного не замечено.





Костяк отряда, набираемого в промежутках между абсолютно линейными миссиями, составляют герои, пришедшие в игру прямиком из мифов Древней Греции.

Бактерии на руках

Теперь о том, что не понравилось по тем или иным причинам. Сразу же бросается в глаза непростительное отсутствие каких-либо однопользовательских режимов, кроме кампании. Нет, формально есть еще и веселый, приятно порадовавший туториал и quick-start, на поверку оказавшийся той же кампанией, но с автоматически подбираемым составом войск. Однако согласитесь, что принимать их за полноценные режимы одиночной игры весьма противоестественно. Проходить же кампанию от начала и без конца, не имея возможности сыграть на отдельной карте с любыми приглянувшимися войсками, захотят далеко не все. Спасти их может только мультиплеер, если есть с кем и когда.

На удивление примитивно реализовано управление. Так, правая кнопка мыши используется лишь для того, чтобы снять выделение, а заранее подготовленных формаций всего три штуки. Не с лучшей стороны показал себя интерфейс, стилизованный под старину, какой она выглядит в наши дни. Оформлено, конечно, здорово, но вопрос заключается в том, приятно ли вам будет смотреть на потрескавшийся мрамор цвета детской неожиданности в качестве фонового рисунка и обшарпанные постаменты, символизирующие объемные кнопки. Боюсь, что ответ в данном случае будет отрицательным, особенно если вы не сильно увлекаетесь археологией. Но, повторюсь, стиль выдержан на все 100%.

Немного расстроило звуковое оформление. Диалоги с изредка просачивающимися на поле боя NPC озвучены, при выделении юнит неожиданно выкрикивает какую-нибудь заумную фразу, а вот с мелодиями вышел прокол. Однообразные они какие-то, безликие. Только иногда при заранее оговоренном крупном сражении спокойная музыка вдруг сменяется приятной динамичной мелодией, располагающей к хорошей схватке.

Кстати,

как и в ролевой игре, юниты набираются опыта и, если им удается выжить достаточно долго, становятся более профессиональными солдатами, чем свеженькие новобранцы.

Классика

Игра, без сомнения, удалась. Классическая стратегия в реальном времени, чем-то и по графике, и по атмосфере неуловимо напоминающая игры из серии Warhammer и в меньшей степени Myth. Налицо мелкие шероховатости типа корявого управления и не самого красочного интерфейса с единственным однопользовательским режимом, поэтому я лично с большим удовольствием еще раз запущу Homeworld, который для меня, вероятно, не самого продвинутого стратега, гораздо ближе и приятнее. Но в общем и целом Invictus твердо стоит на ногах и выигрывает за счет своей достаточно уникальной тематики и античного мира, населенного Минотаврами, кентаврами, горгонами, гарпиями и прочими популярными в народе туземцами, пришедшими прямиком из легенд Древней Греции. MG



Николай Барсуков

ОЛИГАРХИЯ

Симулятор Нового Русского

Сегодня у нас в меню новый продукт от российского производителя. Всегда приятно писать о наших играх — играх, не просто сделанных у нас, а тех, которые просто не могли быть не нашими. Согласитесь, трудно представить себе того же «Штырлица», выпущенного, допустим, 3DO? Сама специфика некоторых игр такова, что взращенный на гамбургерах и Wing Commander'е западный геймер ни за что на свете никогда не поймет, в чем тут соль. Игра, о которой мы будем говорить, **находится на стыке** принципиально наших игр с играми принципиально не нашими. Как это возможно? Сейчас разберемся.

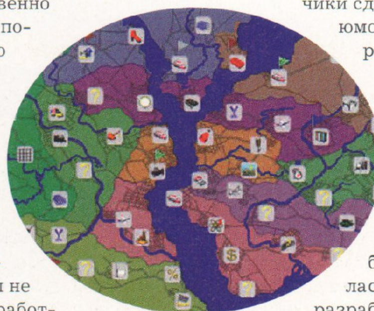
Паспорт

Олигархия
Жанр: экономическая стратегия
Разработчик: «Руссобит»
Издатель: «Руссобит»
URL http://www.russobit.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 100
RAM: 16 Мбайт

Олигархия. Дословный перевод — власть нескольких. В названии этой игры отражена вся ее суть. Игры, строящиеся на известном принципе мамы всех игр — «Монополии», существовали всегда. Масса всевозможных контор разработчиков предлагала свои варианты переложения настольного чуда на компьютерные рельсы. Происходило это с переменным успехом, но с завидной регулярностью.

Вполне естественно было ожидать появления такого продукта и на российском игровом рынке. Игра очень простенькая и не заслуживала бы столь пристального внимания, если бы не одно «но». Разработчики сделали ставку на юмор, юмор с чисто российской спецификой, и выиграли.



О сюжете говорить не приходится по причине полного его отсутствия. Можно было бы, конечно, ласково пожурить разработчиков за такое

упущение, если бы не тот факт, что в играх типа «Монополии» сюжет, мягко выражаясь, ничего не меняет, а посему был бы просто лишним. Таким образом, без предварительных выслушиваний на тему «кто кого и за что» нам предлагают перейти сразу к делу. Имеются три компании, распределенные по размеру карты и продолжительности самого игрового процесса. Начинаем с маленького городка, состоящего из десятка улиц и нескольких предприятий, которые можно купить. Выбрав себе автомобиль по вкусу, определившись с оппонентами, мы попадаем в игру. Карта представляет собой сеть городских улиц, замкнутых в некое подобие кольца очень причудливой формы. Движение по нему происходит, естественно, путем выбрасывания костей для определения длины следующего переезда. При выпадении дубля игрок получает возможность сходить еще раз. Допустим, мы выбросили определенное число; компьютер рассчитывает конечную точку нашего хода, и маленький автомобильчик отправляется в путь. Прибыв на место, машинка замирает, а нам предлагается ряд возможных действий по отношению к месту, в котором мы находимся. Вариант первый — улица (завод, вокзал и т. д.) не принадлежит никому из игроков. Мы можем ее купить, и всякий попавший на эту «клетку» будет обязан выплатить нам ренту за пребывание на нашей территории. Вариант второй: улица (см. выше) уже принадлежит нам. Мы можем построить на ней дом или еще что-нибудь. Вложение денег окупается повышением ренты за нахождение на этой «клетке». Наконец, третий вариант: кто-то уже купил этот адрес, и нам приходится платить. После того как все игроки сделают свой ход, мы можем двигаться дальше. На момент начала игры у каждого игрока имеется некоторая сумма денег, а так как карта имеет замкнутую структуру, при каждом прохождении через точку старта мы получаем сумму, равную нашему начальному капиталу. Все предельно просто. При возникновении финансовых проблем можно заложить часть своего имущества. Отказавшись от ренты за какой-либо свой объект, мы получаем определенную сумму денег. Для выкупа собственности необходима сумма, несколько превышающая полученную нами. Цель игры, таким образом, сводится к полному обезденеживанию всех своих конкурентов с целью воцариться на отвоеванных экономических просторах. Кроме мест, представляющих чисто коммерческий интерес, есть еще множество разных лотерей, налоговых контор, тюрем и еще бог весть чего. Все это призвано прибавить нам денег, отнять у нас опять же деньги или отправить в тюрьму. Как это происходит, я рассказывать не буду — посмотрите сами. Происходит это прикольно, с шутками и прибаутками. Можно, например, выиграть приз, а можно сломать ногу и попасть на деньги за лечение. Таких мелочей в игре масса, по сути дела, именно в них и вся прелесть этой во всех остальных отношениях заурядной игры, но этого хватает с лихвой.

В играх типа «Монополии» сюжет ничего не меняет, а посему был бы просто лишним. Без выслушиваний на тему «кто кого и за что» нам предлагают перейти сразу к делу.



Игра по-крупному. Здесь уже целыми городами приходится манипулировать. С утра отрасль купил, а вечером уже продал. Нет, это точно сон Нового Русского!





Классическая западная игра гармонично переплетается с чисто российским колоритом. Все названия улиц, предприятий и городов до боли знакомы каждому обитателю постсоветского пространства. Улица ракетчиков, Октябрьская железная дорога, спиртовой завод, аэропорт «Шереметьево», в конце концов. Но не только названиями близка сердцу «Олигархия», сам игровой процесс строится по законам, ведомым лишь нашему человеку. Например, при выпадении трех дублей подряд игрок отправляется в тюрьму. Под нее отведена специальная клетка, и попавший туда незадачливый игрок пропускает три хода. Но не надо забывать о том, что это российская тюрьма, при выпадении дубля у заключенного он подлежит немедленной амнистии. Кроме того, некоторые знакомые могут поспособствовать укло-

Музыка приятна и ненавязчива (при желании можно и отключить), игровые события озвучены качественно и прикольно.





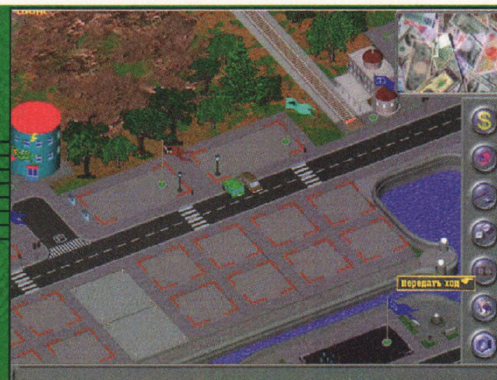
Цель — тюрьма. Что тут еще скажешь? Три дубля подряд, и вот оно — справедливое возмездие. Теперь три хода на нарах, хотя если договориться...



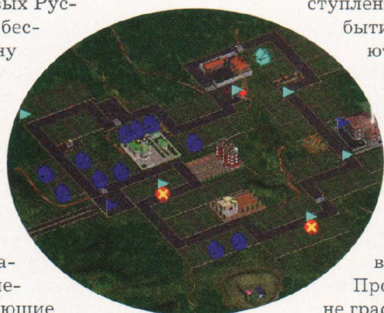
Дом отдыха. Здесь отдыхают, то есть это что-то вроде тюрьмы, только срок поменьше. Зато отмазаться просто нереально, все равно не выпустят.

нению от заслуженного наказания. На карте можно получить бонус, освобождающий от тюрьмы на четыре круга. Вообще, в игре существует масса всевозможных событий, участником которых можно стать, их описания как раз





и придают игре чисто национальный колорит. Здоровое чувство юмора и хорошее знание современных реалий дали возможность превратить заурядную, в общем-то, игру в маленькую сказку про Новых Русских, ведущих беспощадную войну за раздел сфер влияния. Ничем иным, кроме как сном Нового Русского мужика, не объяснить то, что в третьем сценарии машинки меняются на летающие тарелки, а в игровую площадку превращается вся планета. Кто, как не Новый Русский, попав на свою беду в Юрмалу (Сочи и т. д.), может отправиться оттуда только в тюрьму? Бесполезно пытаться перечислить все приключения, в которые можно влипнуть по ходу прохождения этой игры, да и не нужно: интереснее пройти ее самому или еще лучше сыграть со знакомыми, там есть такая возможность.



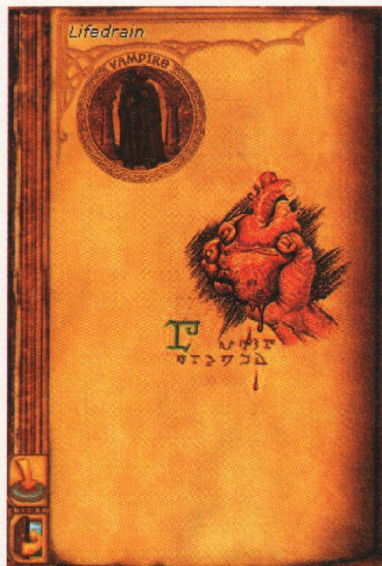
Поговорим об исполнении. Графически игра реализован очень простенько: 16-тибитный цвет, плоская карта, по которой носятся машинки или смешные НЛО. Графика совершенно непритязательна, ставка явно делалась не на нее. В принципе в правом верхнем углу экрана находится небольшое окошко, в котором происходит сбрасывание костей. При наступлении игрового события там появляются довольно симпатичные короткие мультики, скрашивающие игровой процесс, но не выводящие графику на новый уровень. Прощаем, так как не графикой завоевывают отечественные игры своего игрока!

Озвучка выполнена на должном уровне. Музыка приятна и ненавязчива (при желании можно и отключить), игровые события озвучены качественно и прикольно. Мне, например, доставил удовольствие звук смачного поцелуя, раздающийся каждый раз при пропускании хода. Это шедевр! Так что ребятам, делавшим игровой звук, можно вынести благодарность за добротно проделанную работу.

Вот такая игра появилась недавно на отечественном рынке. Пришла пора подвести некоторые итоги. Несмотря ни на что, российский рынок игровой продукции продолжает развиваться, появляются новые имена, и это не может не радовать. То, что сейчас происходит, вполне можно назвать периодом становления; никто не застрахован от ошибок, но, несмотря на это, несмотря на массу объективных трудностей, стоящих на пути российских разработчиков, они продолжают радовать нас продуктами вполне пристойного качества. Теперь к списку хорошо зарекомендовавших себя игр, вполне возможно, добавится еще одна. Невзирая на простоту исполнения, вам гарантированы несколько часов приятного времяпрепровождения и искреннего веселья. Автор этой статьи настойчиво рекомендует попробовать сыграть именно с живым человеком, так как это гораздо прикольнее. Вот, наверное, и все, что можно сказать об этой игре. Играйте и выигрывайте! Постарайтесь пореже попадать в тюрьму и почаще выигрывать в лотерею. MG

Забавно, но

при выпадении трех дублей подряд игрок отправляется в тюрьму. Но не надо забывать, что это российская тюрьма, при выпадении дубля у заключенного он подлежит немедленной амнистии.







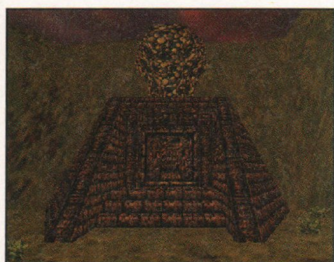




MIGHT&MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

каф-Малах

Реинкарнация хорошего



Паспорт

Might&Magic 8: Day of the Destroyer

Жанр: RPG
Разработчик: New World Computing
Издатель: 3DO
URL http://www.mightandmagic.com

Системные требования:
Процессор: Pentium-200
RAM: 64 Мбайт
3D-ускоритель

Который час судорожно бьюсь в конвульсиях, пытаясь придумать мало-мальски приличное вступление для обзора восьмой части Might&Magic. И вот ведь что обидно: ничего путного в голову не лезет. Третий раз подряд, причем с завидной регулярностью, **New World Computing** потчует нас фактически одной и той же игрой.

Сначала (то есть во времена шестой части), все пребывали в полном восторге от появления на рынке первой за многие годы масштабной по длительности прохождения и отменной по графике ролевой игры. Потом (седьмая часть) с не меньшей радостью хвалили разработчиков за неизменный в 99% случаев геймплей и хмурились, проглатывая «все тот же вкус, с тех самых пор», остающийся от дряхлеющего спрайтового движка годовалой давности. Вы будете смеяться, но сегодняшний диагноз для игры под номером восемь мало чем отличается от предыдущего. Совсем не отличается, если честно. Да нам этого и не надо. Правда? Нас ведь совсем другое волнует. Причем как раз обратное: не испортили бы чего шаловливые ручки.

Конкретное лицо

Восьмая часть не привнесла в графику абсолютно ничего нового. Все та же выборочная трехмерность и динамическое освещение с хорошими эффектами и спрайтовыми страшилками, смотреть на которые без слез можно лишь издалека. К сожалению, это не всегда достижимо, потому что указанные личности страсть как хотят познакомиться с вами поближе. А при достаточном приближении фигурки противников или NPC самоотверженно распадаются на противоестественные разноцветные точки. И ничем эта болезнь не лечится, так как заложена она самой технологией. Радует лишь одно. Совсем недавно стало известно, что New World Computing поскребла по сусекам, набралась наглости в собственных запасниках и деньжат у благородного издателя и прикупила себе лицензию на движок LithTech, который и станет базовым для графики в уже запланированной игре с порядковым номером 9 (не HoMM, конечно).

Кому рога мешают?

Что касается игровой души (лицо мы уже обсудили), то здесь наме-



Злыдни с красными поясами очень неприветливы — порода такая.

тились некоторые интересные поправки, причем заметны они уже в самом начале игры, на старте. А еще точнее, при генерации персонажа. Именно так, в единственном числе. Хотя это еще не означает, что бродить придется тоже в осиротевшем коллективе. Скорее, наоборот. Дело в том, что, по словам разработчиков, многие пользователи остались очень недовольны тем фактом из Might&Magic 7, что им нужно было самостоятельно генерировать аж четырех персонажей (то есть всю группу сразу). Вы на это не жаловались случаем? Странно, я тоже. Однако авторы пошли абстрактным потенциальным покупателям навстречу (неужели больше нечего поменять было?), и в восьмой части вместо четко сбалансированной четверки нужно создать лишь одного главного, так сказать, героя. Если вы еще смеетесь, то это уже истерика. Впрочем, все не так уж и плохо.

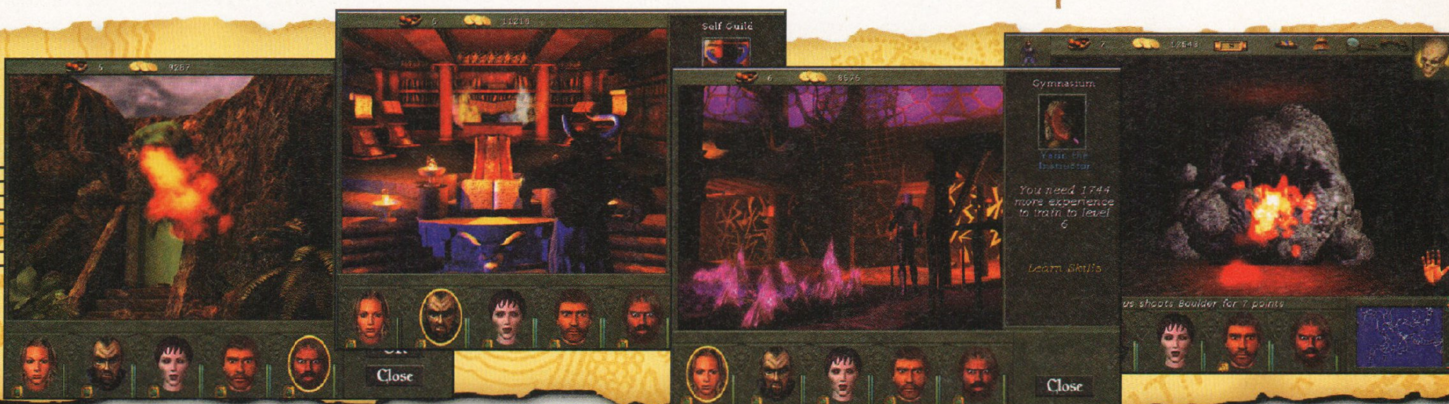
В обмен на урезанную генерацию по ходу дела разрешено будет организовать группу из ПЯТИ, так сказать, «человек» (отныне большинство участников партии с трудом подпадает под этот термин). Откуда же берутся эти дополнительные трудовые ресурсы? А, например, из таверны или просто из ближайшей подворотни, где по сюжетным хитросплетениям притаились отважные герои. Их, конечно, не так много, как типовых NPC, вечно суетящихся под ногами, но в любом случае на обширное прохождение вполне хватает. С одной стороны, я не являюсь сторонником такого подхода к формированию группы, отдавая предпочтение традиционной генерации (могли бы, кстати, и ее оставить, и уличный набор ввести в качестве альтернативы). Но, с другой стороны, иногда попадаются такие харизматичные экземпляры, что оторваться от их созерцания, а уж тем более не взять их в группу практически невозможно. Кроме того, возможность менять состав группы на лету несколько упрощает прохождение. В любой момент, когда стало понятно, что вместо клирика в текущей ситуации больше подойдет некромант, можно вернуться в таверну, где ранее оставленные персонажи покорно ждут вашего пришествия.

Ролевая составляющая осталась верна незыблемым традициям. Убиваем монстров, выполняем квесты и, как результат, получаем опыт.

Под шумок, кстати, убрали компаньонов, которых раньше можно было брать в свой коллектив и за определенную плату пользоваться предлагаемыми услугами вроде починки оружия. От обычных героев компаньоны отличались принципиальным нежеланием к совершенствованию. Этакие болванки без параметров, навыков и снаряжения. Покойтесь с миром.

В восьмой части вместо четко сбалансированной четверки нужно создать лишь одного главного героя. Если вы еще смеетесь, то это уже истерика.

Вторая примечательная «фишка» бросается в глаза во время все той же генерации, но связана она уже с другим аспектом, который я невольно затронул при рассказе про псевдолюдей, населяющих группу. Уже при создании главного героя игроку дается выбор из (медленно считаю по пальцам...) 7 классов (или рас, так как в вось-





Процесс генерации персонажа очень увлекает. Например, увидишь вот такого колоритного товарища в лосинах — и задумаешься...

мой части между этими понятиями нет никакой разницы). И ассортимент этих классов далек от обычного набора: рыцарь, клирик, некромант, тролль, минотавр, вампир и темный эльф. Причем, если все классы имеют в своих рядах по два представителя мужского и женского пола, то среди минотавров и троллей почему-то видны лишь настоящие мачо. Каждый класс, как всегда, наделен специфическими особенностями, которые делают его незаменимым в определенных условиях и излишне слабым в других. Так, минотавр чисто физически не может носить шлемы, потому что ему... рога мешают. Зато воин и клирик из него выходит очень приличный, отдаленно напоминающий паладина. А уж в самой игре можно будет подобрать к себе в банду даже дракона, у которого наблюдаются совсем другие проблемы и достоинства.



В принципе, при большом желании по этой лестнице можно подняться. Но ТААAK обламывает, что лучше, наверное, не надо...



Впрочем, удивляться такому странному набору классов с явным уклоном в «темную сторону силы» не надо. Я же еще толком не рассказал о том, куда занесло главных героев на сей раз. А их действительно занесло.

Сердцем на восток

Видно, иссякла у сценаристов фантазия на написание сюжетов в мирах, изъезженных вдоль и поперек. Что и заставило их обратиться к новому, неизведанному ранее материку в качестве места действия. Jadame (так называется это загадочное место) в отличие от своих предшественников (Энрота и Эратии) населен не так плотно и профессионально, но зато кем! ТЕМ-НЫ-МИ! Более того, это определение подходит к ним как с точки зрения морального отношения к жизни, так и с позиций интеллектуального потенциала, который находится у местных жителей на уровне первобытного человека, охотившегося на мамонта (ну, это не так уж и плохо, как подсказывает мне вторая часть одурманенного игрой сознания). Вообще уровень развития цивилизации здесь не так высок, поэтому герои становятся своеобразными миссионерами в дебрях Амазонки.

Ну а на неизведанной территории можно и врага нового придумать, чтобы было с кем схлестнуться в честном поединке (учитывая возможность делать save и load, в честности поединка придется усомниться). Во вступительном ролике какая-то темная личность вызывает из-под земли огромный розовый кристалл прямо в центре одного из крупнейших городов игрового материка. В результате в различных частях света оживают вулканы и прочие малоприятные стихийные бедствия, грозящие перерасти в нечто большее и возвещающие о пришествии некоего Destroyer'а.



Главный герой тем временем занимается делами весьма прозаическими. Он по поручению темных эльфов отправляется в качестве охранника, сопровождающего торговый караван, в захолустное поселение ящеров (lizardman). И там старейшины просят героя отправиться за подмогой к сильным мира сего, так как самостоятельная оборона долго не протянет. Вот на поисках выхода с осажденного острова мы для начала и сосредоточим свои усилия.

А уж потом и до глобальной цели доберемся, до того самого, что зовется Destroyer.

Каким ты был...

Ролевая составляющая (принципы совершенствования персонажа, в частности) осталась полностью верна незыблемым традициям. Убиваем монстров, выполняем квесты и, как результат, получаем опыт. Квестов, как таковых, будет традиционно много. Многие развивают основную сюжетную линию, но побочных, локальных все-таки очевидно больше. Обычно в каждой деревне можно найти, как минимум, парочку заданий, которые местные жители готовы возложить на отважных путешественников, так кстати подвернувшихся на их пути и желающих сложить свои буйные головушки за пару монет. Правда, квест побочный и квест элементарный по исполнению далеко не синонимы. Даже среди побочных миссий попадаются очень сложные, многоступенчатые, для выполнения которых требуется несколько часов игрового времени, ангельское терпение и за-



Очень колоритный Ашбун. Вот на таких Ашбунах и держится тамошняя цивилизация. Даже представить себе сложно, что стало бы с цивилизацией, не будь их.

чистка нескольких крупных локаций в разных частях карты.

Впрочем, все они в излишне сжатом виде фиксируются на страницах игрового журнала, поэтому совсем уж заблудиться будет, мягко говоря, трудновато. Некоторую неприязнь вызывает лишь чрезмерный аскетизм в формулировках заданий. Например, в разговоре при получении квеста от NPC было сказано, где ориентировочно следует искать требующийся артефакт, а в описании квеста, что хранится в журнале, такая полезная информация не сохраняется, поэтому приходится многое запоминать или записывать.

Достаточные запасы опыта рано или поздно становятся поводом для посещения тренировочного зала, где профессиональные учителя рады за соответствующую плату (альтруизмом и не пахнет) поднять вам уровень. Помимо роста hp и mp неимоверно осчастливленный персонаж получает несколько крайне важных очков, за которые в панели навыков эти самые навыки можно поднять. Более того, добравшись до определенного мастерства в каком-то из навыков, персонаж опять-таки за приличную мзду, а порой лишь после выполнения какого-нибудь забавного квеста, способен качественно улучшить владение совершенствуемым навыком.

Для этого предназначены четыре ступени мастерства: normal (дается при обучении новому навыку), expert, master, grand master. Естественно, что для получения звания grand master нужно не только выполнить самый сложный квест, предварительно поднявшись на все остальные ступеньки мастерства, но и принадлежать к «правильному» классу, поддерживающему стремление персонажа переплюнуть всех и вся в данном навыке. Так, некромант никогда не сможет добиться звания master во владении топором или луком, например. Это прерогатива воинствующих классов, и, конечно же, наоборот, темная магия ему будет доступна вплоть до grand master. Воин же абсолютно несостоятелен в любых навыках из области высших материй, ведь именно класс задает набор навыков, доступных для изучения и максимально допустимую степень мастерства. Система гибкая, классов и навыков много, поэтому комбинации подчас возникают очень интересные. Помимо навыков можно провести внушительный апгрейд класса, но в отличие от седьмой части лишь один раз.



Каждый герой наделен несколькими первичными параметрами (сила, представительность и т. д.), которые тоже очень недурно подвержены росту через неуемную дегустацию всяческих спиртных напитков или газировки из захудалого фонтана. Глупо, конечно, но так уж здесь принято. Давайте уважать чужие правила. По этим же, кстати, правилам каждая местная таверна все еще активно рекламирует и спонсирует проведение карточных игр по имени Arcomage.

...таким ты и остался?

Седьмая часть славилась своим неожиданным подходом к реализации прохождения, которое было разбито аж на два практически автономных варианта. За темных разрушителей и за светлых миротворцев. Игроку приходилось единожды и навсегда выбирать, на чьей он стороне, и далее ни в коем случае не смешивать представителей этих конфессий. В качестве примера можно привести такое различие при прохождении, как необходимость темным пробиваться через подобие рая, вооружившись мечом и уничтожая ангелов, но при этом у них имелась отличная возможность совершенно спокойно бродить по извилистым тропам ада, не обращая внимания на мельтешащих вокруг демонов. Ну и магия Света темным личностям тоже была недоступна. А у светлых, следуя все той же логике, наблюдались аналогичные проблемы, но с противоположным по значению знаком.

Среди заметных новшеств необходимо выделить исчезновение некоторых «лишних» навыков. В разряд таких попали: unarmed, blaster, stealing и dodging. Вместо них были введены: dark elf ability, vampire ability, dragon ability и regeneration. Как уже отмечалось, слились воедино понятие класса и расы, причем упрощены профессии рейнджера, мага, вора, лучника, друида, монаха и паладина. Стало немного удобнее общаться с картой, которая приобрела большую информативность. Например, автоматически фиксируются учителя, обожающие забиться в такую дыру, что приличным людям становится не по себе. На месте добрые дяденьки (и тетенька?) оставили прелестную особенность интерфейса выводить справку о любом заинтересовавшем игрока элементе игры, будь то вожделенный клинок или непонятный навык.

Еще насчитывается с десяток совсем уж неочевидных искажений первоосновы, вроде того, что учителя высокого ранга отныне говорят о местоположении учителей рангом пониже, чего раньше не встречалось. Или вот в Arcomage теперь на пяток карт стало больше. Но право же, все эти поправки уже не смогут испортить (улучшить) истинного удовольствия от игры. MG

Например,
учителя высокого ранга отныне говорят о местоположении учителей рангом пониже, чего раньше не встречалось. Или вот в Arcomage теперь на пяток карт стало больше.







AGHARTA: THE HOLLOW EARTH

Изысканная красота

Gomolog

Семь чудес света. Ад. Рай. Межреальность. Сколько загадок окружает простого человека, о которых обычный смертный даже не догадывается. Вряд ли ответом будет — много. И простирающееся на многие тысячи миль **царство Аида** лишь малая толика многообразия.



Гореть на костре ради того лишь, чтобы окончательно похоронить идею доказать всему миру, что «она» все же круглая, занятие по меньшей мере глупое. В конце концов, наиболее продвинутый мир — те же майя — и так был в курсе дела, а прочим совсем неплохо жилось и на плоской поверхности. Да и велика ли разница: мы вокруг Солнца или оно вокруг нас, по сути — пустяки и мишура. Однако предмет спора существует и поныне. Сомнения кого бы то ни было в сферической форме нашей с вами общей планеты, правда, давно удовлетворены, но на смену одной дилемме неминуемо приходит другая. Нынче модно считать, что «она» внутри полая. Мяч теннисный, мяч футбольный, мяч баскетбольный, Земля. В новое тысячелетие мы влетим на «сфере с дыркой» и ни где бы то ни было, а внутри.

ANIWARE

Hollow Earth — Пустая земля. Agharta — мир внутри мира. Глубоко под землей простираются невиданные «территории», освоенные и густо заселенные неведомыми нам созданиями, мы ищем контакта с иноземными цивилизациями, когда неизведанное совсем близко. А Тибету мы склонны доверять, ведь ламы (которые люди, а не звери) уже несколько столетий назад доказали, что Земля круглая, Луна — всего лишь спутник, а вовсе не звезда. Собственно, Agharta — тибетское слово, означающее подземный мир, чуть более тысячи лет назад так называли ад.

Согласно тибетской же теории вход в подземное царство расположен в районе полюсов, хотя туда можно попасть и более простой дорогой (через Мамонтовы пещеры, например). Для более детального ознакомления с предметом отошлем вас к книге товарища Обручева «Плутония», там теория Агарты изложена весьма подробно, а сами займемся игрой.

Паспорт

Agharta: the Hollow Earth

Жанр:	adventure
Разработчик:	Aniware
Издатель:	Aniware

URL http://www.aniware.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 166
RAM:	32 Мбайт



Начало пути: самолет разбит, вещи погибли, и только преданная Мерфи всегда готова прийти на помощь.

Адвентюра, квест, аркада. Кровосмешения подобного рода весьма нередко заканчиваются генетическими аномалиями. То есть шансы на успех весьма невелики. Но и не исключены. Agharta: the Hollow Earth как раз из числа исключений. «Генетическую» теорию она, правда, не исключает, и аркадный элемент получился откровенно «сбоку припеку», но квестово-адвентюрной части никоим образом не мешает, а местами даже способствует. Но давайте поговорим об этом чуть позже, а пока обратимся к весьма интересной предыстории игры. Это как раз тот случай, когда события, предшествующие игре, весьма важны для вживания в образ (иначе играть было бы просто не интересно), и не хотелось бы лишать подобного «счастья» личностей, обремененных знанием английского (а таковых, к сожалению, большинство).

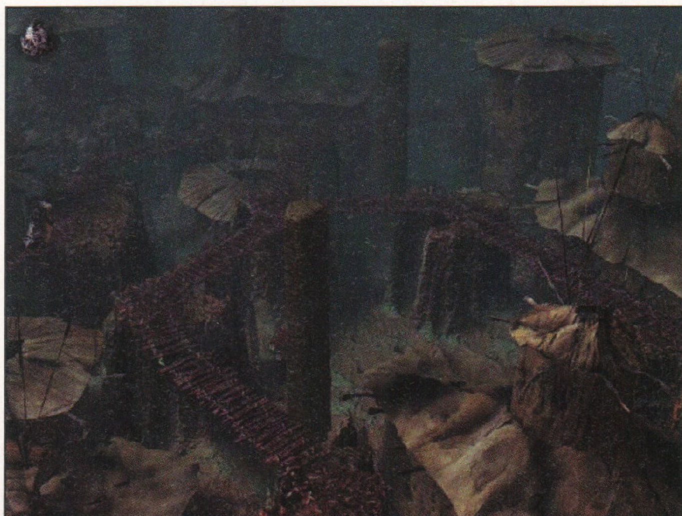


Убивать всех противников на экране приходится только в случае особой необходимости (например, если враги охраняют важную локацию), во всех остальных — можно попросту убежать.

«Недавно произошло землетрясение в Японии, в Токио. Много разрушений, много жертв. Мои друзья давно заняты тем, что нагревают руки, а заодно и карманы на несчастье других. Таскать медикаменты туда, раненых оттуда, черт возьми, это прибыльно. Хотел бы я быть с ними. Ох уж эта старая развалина! А потом пришла девушка, я давно не видел таких красивых глаз, таких стройных ножек, таких больших и мягких губ. Черт, с чего это я вообразил, что они у нее мягкие! Девушка рассказала историю о том, как ее отец отправился с научной экспедицией на Северный Полюс несколько лет назад, как он пропал там во льдах. Господи, этот старый хрыч, наверное, был большой шишкой: даже я помню, как тогда переполошились эти очкарики. А теперь эта юная леди говорит, что получила на радио сообщение от своего старика, что он здоров и просит выручить его из передряги. Уж не знаю, верить ей или нет. В этом мире столько странного. Но все эти ученые, коллеги Остерлинда — а именно так звали отца этой юной леди — все как один отказались помочь бедной девочке. Черт, она попросила об этом меня. И простит меня Господь, если бы я мог отказать такой смазливой мордашке. Даже Мерфи — мой маленький песик, который вытащил меня из стольких передряг, — и тот был в восторге от ее прелестного носика...

Когда мы уже были почти над местом высадки, вокруг сгустился туман, самолет словно завяз в этом киселе. Ночь сменял день за какие-нибудь десять-пятнадцать минут. Сколько живу, а такого еще не видел. А потом навстречу нам «вылетел» утес. Я так и не понял, откуда он взялся. Я рванул штурвал на себя, но было уже поздно — мы падали прямо в воду... Очнулся я на берегу, Мерфи — мой милый песик — уже выбрался на берег».

Игра начинается с момента, когда главный герой и его трогательный компаньон (собачка по имени Мерфи — Murphy) выбираются из разрушенного самолета. Непродолжительный диалог с самим собой, и можно двигаться дальше. Поначалу все выглядит, как заурядная игра жанра adventure: пререндеренные бэкграунды, движение по щелчку мышки, классический для адвентюр «инвентори». Но уже на втором экране нам попадаются мирно разгуливающие по мерзлой почве пингвинообразные птахи.



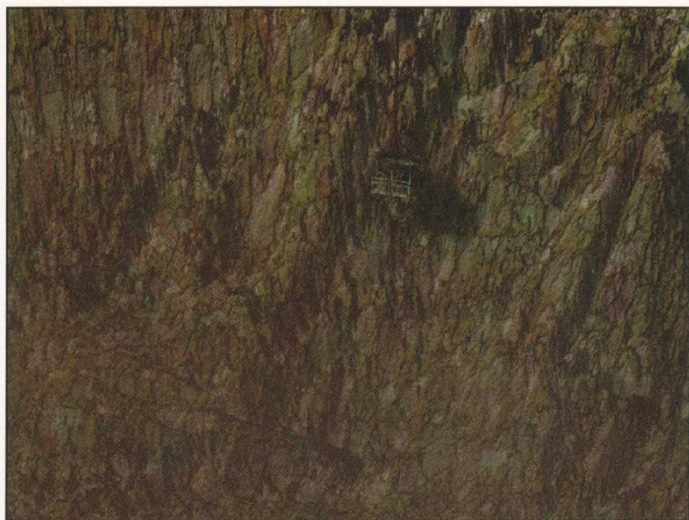
Обитель муравьев-переростков. Весьма опасное для освоения место, но именно здесь лежит первый из ключей.

Первое желание: поговорить, погладить, испугать. Но на приближение главного героя пернатые реагируют несколько неадекватно: гурьбой кидаются на него и через несколько секунд пустынную тундру украшает одиноко погружающееся в мерзлоту тело. Оригинальный подход к делу. Ожидать от весьма неторопливой, на первый взгляд, игры подобной прыти происходящих событий! Но удивляться не стоит, это и есть тот самый пресловутый аркадный элемент. После третьей-четвертой смерти начинаешь вспоминать, что герой что-то бормотал про какие-то камни, которые он постоянно носит в карманах и которые, вроде бы, неплохо кидает. В «инвентори» камни довольно быстро обнаруживаются, и вот уже у нас есть, что противопоставить яйцекладущим. Камень по правому клику мышки отправляется в непродолжительный полет в отмеченную точку, а пингвины по факту контакта с булыжником благоразумно расслабляются, временно прекращая мешать дальнейшему продвижению.

Разобравшись с птицами, неспешно шествуем через поле, и тут выясняется прелюбопытнейшее обстоятельство: окровавленные твари, отлежавшись некоторое время, шустро поднимаются и снова кидаются в атаку. Поначалу их принимаешь за «недобитых», но по ходу игры выясняется, что отправить к праотцам не удастся никого из нападающих. Разработчики определенно заручились содействием Greenpeace, наложивших на игру свою мозолистую лапу: чем дольше вы стучите камушками (а иного оружия в игре не предусмотрено) по недругу, тем дольше он будет отлеживаться, но в итоге все равно поднимется и вернется к активной жизнедеятельности. Не менее надежный способ «оживить» оппонента — покинуть и вновь вернуться на локацию. С учетом того, что всевозможных тварей в игре куда как много, заниматься постоянной «бойней» надоедает, а учитывая постоянную необходимость возвращаться на уже пройденные участки и вступать в бой с уже «убитыми» тварями — это занятие начинает раздражать. Когда в десятый раз пришибленный муравей встает и бодро разжав массивные челюсти кидается в атаку, начинаешь задаваться вопросом о смысле всего сущего.

Но аркада — это лишь одна и отнюдь не самая лучшая «сторона медали». Уже на третьем экране главный герой повстречает толпу приматов, «охраняющих» подступы к канатной дороге, ведущей на другую сторону пролива. Валяющиеся вокруг пустые банки из-под консервов свидетельствуют о пристрастии обезьянок (не кто иные, как Йети) к заморским лакомствам. Логичный вывод — найти полную баночку и отвлечь внимание обезьянок. И по законам жанра искомая «железка» находится неподалеку, на территории разгромленного лагеря пропавшей экспедиции. Здесь же обнаруживается и очередная записка от профессора, сообщающая о каких-то жутких тварях, гигантских муравьях и месте, где профессора следует искать. Так что в путь.

Вы продвигаетесь в глубь Агарты, а вместе с вами не менее шустро продвигается и сюжетная линия игры. Пара десятков экранов — и очередной разрушенный лагерь поведает вам (в виде записки от профессора, разумеется) страшную историю. Некий товарищ по имени Дымный бог (The Smoky God) вздумал учинить тотальный террор на поверхности Земли, и токийское землетрясение было только началом этого. Он установил во многих крупных городах мира башни-разрушители, управляя которыми, можно создавать по желанию различные стихийные бедствия. Для управления башнями существуют специальные ключи, которые Дымный бог раскидал по всему миру Агарты, запрятав их в самые труднодоступные участки. Чтобы спасти мир, необходимо срочно разыскать ключи и переправить их подручным пропавшего профессора, а уж те как-нибудь отключат злосчастные строения.



Из глубокой лощины главный герой поднимается на широкое плато, в такие моменты разработчики любят подавать нам информацию о себе, что несколько портит общее впечатление от неплохой, в общем-то, вставки.



«Рюкзак» не разделен на отделения для оружия, предметов и указаний (журнал), а представляет собой одно большое отделение, где все свалено в одну кучу.

Ну а дальше начинается нескончаемая череда головоломок, блуждания по кажущимся бесконечными экранам, сражения с многоликими монстрами мира Agharta. Кстати, мы совсем забыли про Мерфи. Милый песик вовсе не бесполезен в приключении главного героя. Начать с того, что ему можно отдать любую из четырех доступных команд: сидеть, гулять, искать и «ко мне». И если гулять и сидеть прак-



тически бесполезны, то при помощи команды «искать» можно заставить собачку разыскать на экране какой-либо предмет. Дело в том, что объекты в игре при наведении на них курсора никак не выделяются и проглядеть их проще простого. Понятно, что подобная «мера» была предпринята разработчиками с целью как-то задействовать Мерфи, но вышло совсем не плохо. Второй путь, открывающийся для использования спутника по назначению, — отпугивание некоторых тварей. В большинстве случаев крупные экземпляры оппонентов никак не реагируют на лай Мерфи, но вот более мелкие (крысы и мыши, например) панически боятся шумного зверька, а некоторые даже бесславно гибнут от зубов этой помеси «кокера» и «легавой».

Кажется, про основные игровые моменты мы поговорили, осталось коснуться некоторых тонкостей. И первая из них — инвентарь. С одной стороны, выполнен он весьма

В принципе, аркадный элемент получился откровенно «сбоку припеку», но квестово-адвентюрной части это никоим образом не мешает, а местами даже способствует.

локацию), во всех остальных — можно попросту убежать.

Весьма оригинально реализована в игре функция save. Если быть точным, то таковой функции совсем нет: игра сама сохраняется, когда вы попадаете на свободный от монстров экран, а попадаются такие экраны через, в среднем, пять-шесть «боевых». Так что, если вы угробили главного героя непосредственно перед экраном с режимом сохранения, то и проходить придется всю серию локейшенов сначала. Данная система видится не слишком удобной сразу по двум причинам. С одной стороны, невозможно вернуться на несколько «ходов» вперед и переиграть наиболее интересные моменты, а с другой — невозможно играть на одной машине различным людям. Разработчики приняли достаточно опрометчивое решение, сделав save таким, каков он есть, но в одном они точно выиграли: без постоянной необходимости сохранять игру самостоя-

ваны они просто замечательно. Сразу вспоминаются красоты Dark Earth, где никакой «статис» окружения не мог нарушить гармонии происходящего. Так же обстоят дела и в Agharta: the Hollow Earth. Несмотря на замечательную работу художников, нельзя не отметить и весьма приличные плоды творчества аниматоров: все движения главного персонажа, собачки Мерфи и монстров выполнены на «отлично». Плавные, естественные, с большим количеством кадров анимации (особенно радуют обезьяны). Единственное, что вызывает нарекание, так это переход между экранами — он слишком резок, а новая картинка на слабеньких машинах грузится достаточно долго. Зато на некоторых важных с точки зрения стратегии игры экранах можно менять угол зрения, что в некоторых ситуациях имеет решающее значение.

Порадовали звук и музыка. Звука не много, а тот, что есть,



стильно, но вот пользоваться им достаточно неудобно. Дело в том, что «рюкзак» не разделен, как полагается на отделения для оружия, предметов и указаний (журнал), а представляет собой одно большое отделение, где все собранное/найденное в игре свалено в одну кучу. И хотя время, на протяжении которого главный герой копается в сумке, в мире игры приостанавливается, все равно занятие это весьма утомительное. Второе, о чем хотелось бы сказать, это система повреждений. Тут все довольно просто: Мерфи уничтожить вообще нельзя, а главного героя можно закусать, закидать камнями, замолотить кулаками, чем всевозможные вражины и занимаются практически на каждом игровом экране. Поначалу персонаж начнет хромать, отказавшись от бега, потом согнется и в этом положении уже останется до самой своей кончины, ибо кидать камни из положения на карачках несколько неудобно. В целом же убивать всех противников на экране приходится только в случае особой необходимости (например, если враги охраняют важную

«Обезьяна» на заднем плане — весьма опасный противник, поэтому лучше держаться от нее подальше.



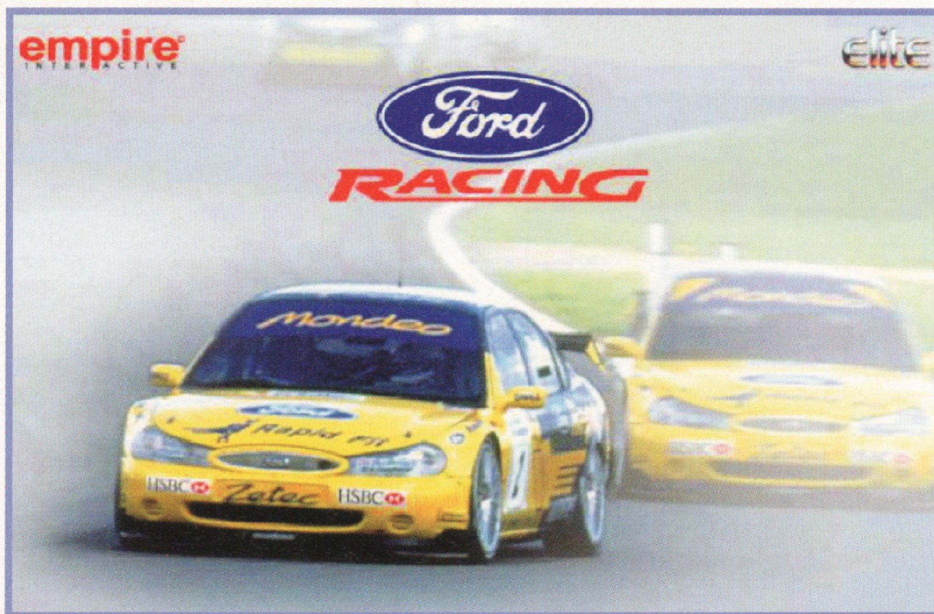
тельно создается впечатление целостности игрового сюжета, что, безусловно, игре только на пользу.

Ну и наконец о графике игры. Видеоряд очень и очень хорош, несмотря на то, что отрендеренные «задники» полностью статичны — движутся только звери, и отрисо-

практически не раздражает, а музыка замечательна тем, что на протяжении большего периода игры попросту не заметна (читай неназойлива), а в особенно ответственные моменты очень атмосферна. Выход к краю плато сопровождается весьма величественными аккордами. Так что ставим «четыре с плюсом» и приступаем к подведению итогов.

Что же вам сказать, мои дорогие. Игрушка получилась не без сучка и даже не без задоринки. Излишняя аркадность и неудобный интерфейс кого угодно сведут в могилу, но замечательный напряженный сюжет, совершающий на протяжении игры весьма оригинальные кульбиты, красивая графика и неплохая музыка легко воскресят падшего от руки экшена. И еще, Agharta: the Hollow Earth обладает совершенно не поддающейся описанию атмосферой «настоящей игры». Тем, кто играл в Dark Earth, Blade Runner и прочую классику жанра, давно знакомо это ощущение. Ощущение сказки. Так вот, их есть у «Агарта». MG





Gomolog

FORD RACING

Красивое разочарование

Тринадцатый час наедине с клавиатурой и с месяц от месяца тускнеющим монитором доведут кого угодно. Последней горстью земли в могилу станет стремительный дедлайн в ближайший понедельник, до которого три дня. Почему-то именно в такое время посещают идеи перечитать все написанное, а перечитав — желание стереть с винчестера и **с глаз долой**. Хорошо, что копии есть у редактора, плохо, что он их уже прочитал. Как раз в такое время непонятливая судьбина предпочитает подкидывать свежепришедшую из-за «бугра» коробку.

Паспорт

Ford Racing

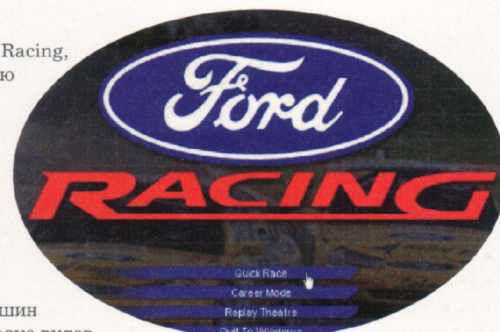
Жанр: гоночный симулятор
Разработчик: Elite
Издатель: Empire Interactive

URL http://www.empire.co.uk

Системные требования:
Процессор: Pentium 200
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

В коробках такого рода очень любят селиться гонки, хорошо, если аркадные, еще лучше, если хорошие. Сейчас в коробке трек-ралли, причем плохое. Оно мне не нравится, и я точно знаю, что вам оно тоже не понравится. Вы верите, что работа игрового журналиста может надоесть? Будьте покойны. От игр тоже нужно отдыхать. Даже от хороших. От таких, как Ford Racing, можно отдыхать всю жизнь.

Первая мысль, которая закрадывается при первом знакомстве с Ford Racing: симулятор. На это указывает многое: и детальные характеристики машин в меню, и многообразие видов

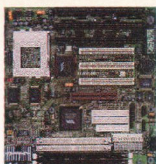


MAIN BOARD BUTTERFLY SERIES®

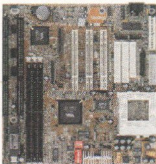




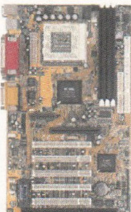
Сияние счастливой звезды



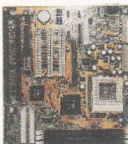
5MVP3
- VIA APOLLO MVP3 (100 MHz)
- ULTRA DMA (33 MB/SEC)
- Baby-AT



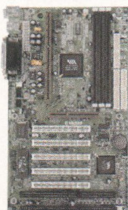
5MVP4
- VIA MVP4
- VT8501+VT82C686A
- SOUND CODEC



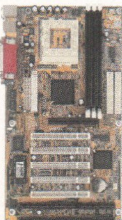
6VA694X
- VIA VT 694/686
- Socket 370
- AC'97 Sound,AMR,UDMA-66



6V693A
- VIA VT 693A 133 MHz
- Socket 370
- UDMA-66< Sound AC'97



6VABX2
- VIA VT86C693/VT86C596
- SLOT-1
- ULTRA DMA (33 MB/SEC)
- CREATIVE "SB-LINK"



6ABX2C
- i440 BX
- Socket 370
- UDMA-33

LUCKY STAR TECHNOLOGY CO., LTD. NO. 1–6, WU-CHUAN 1 ROAD, HSIN CHUANG CITY, TAIPEI SHIENG, TAIWAN, R.O.C. TEL: 886-2-2990222 (REP.) FAX: 886-2-290112, 2992045
Представительство в Москве: (095) 234-2165 (5 линий)

соревнований... Через полчаса понимаешь — мишура. Вернее, новогоднее конфетти, услужливо всыпанное разработчиками в широко распахнутые глаза нашего брата. Длины макаронных изделий хватает как раз на клавиш. До того медленно поворачивающее авто неожиданно шустро устремляется в сторону, указываемую курсором, а потом вновь обретает утерянную было ущербность управления. «Кошмар» — это несколько не то

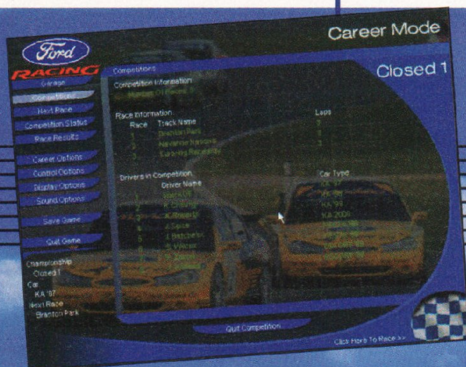
Играть в Ford Racing довольно несложно. Единственным стоящим соперником на вашем пути к победе будет «косое» управление, и даже джойстик не спасает ситуации.

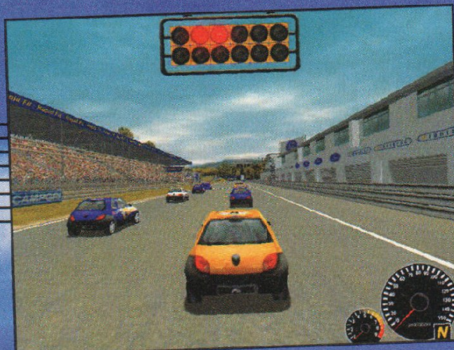
хитросплетение лабиринта меню, но не на саму игру. Ford Racing — аркада. Далекая от классики, но аркада.

Физическая модель поведения болидов. В Ford Racing она ни в дугу — совсем, абсолютно. Кар плохо слушается клавиш, точнее, делает это с некоторым запозданием, что на крутых поворотах смертельно, а на дороге ровной откровенно неудобно. Есть в повороте машины некая переломная точка — момент времени, когда машина становится гиперсвосприимчивой к нажатию



Два чемпионата, два закрытых соревнования. Ну чем не симулятор?

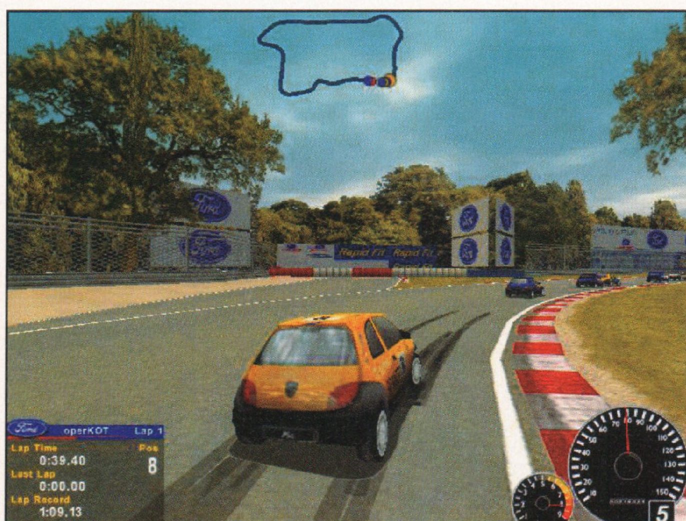






слово. Соперники тоже не прочь воспользоваться проблемой управления и пнуть вас, незадачливого, в борт в момент повышенной «возбудимости», отчего машина в зависимости от ситуации оказывается либо в кювете, либо пришвартованной к бордюру.

В общем же управление стандартное: четыре основных клавиши и две на переключение передач. Автоматика выставлена по умолчанию, но ее всегда можно переключить на «мануал». Причем Ford Racing чуть ли не единственная встретившаяся мне игра, в которой автоматическая коробка удобнее ручной. Причина тривиальна: ручник барахлит и переключает передачи с сильной задержкой, причем преимущественно после третьего-четвертого нажатия на клавишу.



Следы от резины видите? Их оставили оппоненты два круга назад, а ведь живут до сих пор, стервецы.



Швартовка прошла успешно: оппоненты знают, когда идти на таран.



Фатальный переворот — соперники ждать не станут, и надеяться на аркадный «догон» не приходится.

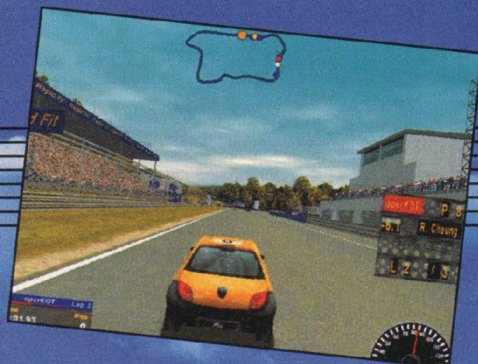
К сожалению, игра не удалась. Совершенно. Жалкая пародия на симулятор со всей присущей жанру атрибутикой, но с моделью поведения болидов, характерной скорее для аркадного жанра.

Трассы. С ними все еще сложнее. Как уже было сказано, они имеют реальные прототипы, и потому придираться к ним довольно сложно, но возможно. Они проработаны слишком поверхностно: песок, скорость по которому редко переваливает за 50 км/ч, и асфальт, на котором на-гора можно выдать 180. За прохождение поворотов по грунту никто не штрафует, а скорость не успевает упасть настолько, чтобы не срезать все возможные изгибы трассы. Управление на песке ничуть не меняется по сравнению с оным на дорожном покрытии, так что выбор траектории очевиден. Только не для оппонентов: они, послушные скрипту, следуют точно по полотну и в вылете с него по доброй воле замечены не были. В начале игры вам будет доступна лишь одна трасса, остальные будут открываться по мере победы на предыдущих.

Собственно о соперниках. Тут Ford Racing можно и похвалить, потому как оппоненты удались. Несмотря на слабое отличие участвующих в гонках машин (какую машину выбирать в большинстве случаев не имеет ровным счетом никакого значения), ведут они себя на трассе довольно грамотно. Умело подрезают, бортуют, грамотно преграждают дорогу и уходят в отрыв, вовремя скидывая передачу. Не наблюдается и тупой агрессивности, когда соперники так и норовят выпихнуть вас с трассы, все именно так, как должно быть в настоящем симуляторе.







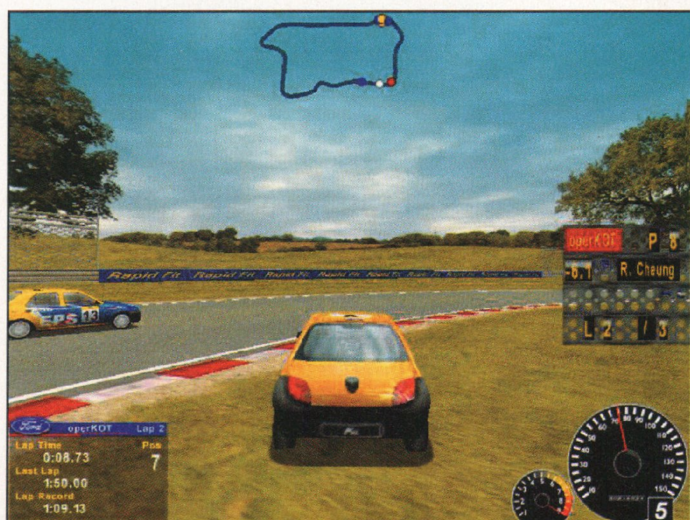
В целом же играть в Ford Racing довольно несложно. Единственным стоящим соперником на вашем пути к победе будет «косое» управление, и даже джойстик не спасает ситуации: с его подключением все проблемы остаются на своих местах.

Графика. Вот уж с чем Ford Racing не знает проблем. На фронте всевозможных спецэффектов и детализации у игры все в полном порядке. Солнце, как и положено, отбрасывает блики на лобовое стекло, то же самое оно делает и при виде из-за багажника, что несколько не соответствует законам оптики, но кого это волнует, когда выглядит красиво. Резина оставляет на асфальте трассы грязные следы, не исчезающие со временем, так что есть реальный шанс обнаружить стертую покрышку на втором и третьем кругах. Разработчики даже умудрились втиснуть в кабину настоящий полигонный манекен, дергающий баранку. Интересно, сколько fps это «отъедает» от общей скорости игры? Видимо, довольно много: игра заметно тормозит практически при любом уровне детализации, так что можно смело выставлять максимальный и наслаждаться всеми прелестями графического ядра Ford Racing.

Звук совсем не задался: рев мотора и скрип резины об асфальт звучат не реалистично, но вполне приемлемо. Музыка значительно лучше, она даже создает некоторое подобие атмосферности, с которой в Ford Racing большие проблемы.

Выводы напрашиваются самые неутешительные: игра не удалась. Совершенно. Жалкая пародия на симулятор со всей присущей жанру атрибутикой, но с моделью поведения болидов, характерной скорее для аркадного жанра: ничего общего с реальностью. Играть не стоит ни при каких обстоятельствах. Даже смотреть не рекомендуется, хотя Ford Racing умеет быть красивой. MG

Срезаем, где можем: выигрышная тактика любого заезда.








TRICK STYLE

Gomolog

Доска с турбоподпрыгом

Сноубординг год за годом набирает популярность. Столь же ответственным делом занимается и скейтбординг, хотя и делает это в несколько меньших масштабах. Браться за объяснение подобного засилья досок над роликом и двухполозными лыжами — дело неблагодарное, но факт остается фактом: люди начинают отдавать предпочтение фиксажу ног и полной свободе торса. Чуть больше месяца прошло со дня выхода в свет демоверсии Boarder Zone, а добрая половина геймеров уже играет. **«Доски»** научились делать красивыми и играбельными, что еще несколько продвинуло их на нелегком пути к сердцам потенциальных поклонников.

Паспорт
Trick Style

Жанр: футуристический симулятор
Разработчик: Criterion Studios
Издатель: Acclaim
URL http://www.acclaim.ru

Системные требования:
Процессор: Pentium 200
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Наш новый подопечный тоже доска, пускай и не совсем реальная. Интересный экспериментальный коктейль из скейтборда и сноуборда в одном флаконе: нельзя не отметить удачность сочетания. Если такое появится в жизни, то море фанатов обеспечено. Что же тогда станет с нашими мирными улицами!

Задумка действительно интересная, но нельзя сказать, что новая. Trick Style своим появлением лишь пополняет немаленькую уже коллекцию подобных поделок. Другое дело, что на PC это первый ее (коллекции) представитель. На PS же «гонки на досках» как жанр существуют довольно давно, причем активно там процветают, пополняясь новыми играми чуть ли не каждый квартал. Действительно, было бы наивным предполагать, что идея укрощения борда появилась у разработчиков лишь к концу двадцатого столетия. Игра, представляемая вашему вниманию, всего лишь порт с PS: создатели решили покорить и наши с вами сердца. Что самое удивительное, это им почти удалось.

Не будем отвлекаться на предысторию, хотя она у игры довольно длинная и запутанная (для представителя данного жанра), а перейдем непосредственно к описанию игрового процесса. Суть такова: у вас есть jet (это местная разновидность доски с «турбонаддувом»), есть собственное тело и иногда, когда этого ваше тело захочет, есть трасса. Что вы будете со всем этим делать, зависит только от вашего желания и от навыков владения «джетом». В последнем (в навыках владения) и кроется основной секрет игры. Дело в том, что Trick

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ НАСТОЯЩИХ teen ИГРОКОВ

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ «ФОРМОЗА»

ТВОЙ ПРОРЫВ В ИНТЕРНЕТ

Компания «Формоза» приглашает вас посетить наш стенд на выставке СЕМ 2000 17-21 апреля 2000 г. «Экспоцентер» на Красной Пресне, павильон 2, холл 3, стенд № 2738.



КОМПЬЮТЕРЫ teen
НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА INTEL® PENTIUM® III

F660H Intel® Pentium® III processor 600MHz

FORMOZA®

Логотип Intel Inside и Pentium – зарегистрированные торговые марки Intel Corporation



Наш парень Юрка — и по габаритам подходит, и по происхождению, даром, что в красном. И это вовсе не ответственный редактор, как можно было бы подумать, а так — посторонний пацан...

Style не простая гоночная аркада, а почти симулятор jet'а, «почти», потому что такой штуки в реальности не существует.

Для начала выбираем себе «бойца»: в игре представлено довольно много игроков, но реально следует остановиться на крайних вариантах. Дело в том, что гонщики Trick Style обладают нижеследующими характеристиками...

Из них нас больше всего интересуют масса и скорость. Брать нужно либо самых массивных, либо самых шустрых. Первые хорошо пихаются, прорубая дорогу к заветному финишу крепкими локтями, вторые, само собой, быстро бегают, но на любое столкновение реагируют однозначным полетом в кювет. Прочие (которые середнячки) не представляют никакого интереса: медленно бегут и плохо пихаются — ни рыба ни мясо. Мой вам совет: выберите нашего Юрку, самое то для гонок и триала. Переходим к режимам игры.

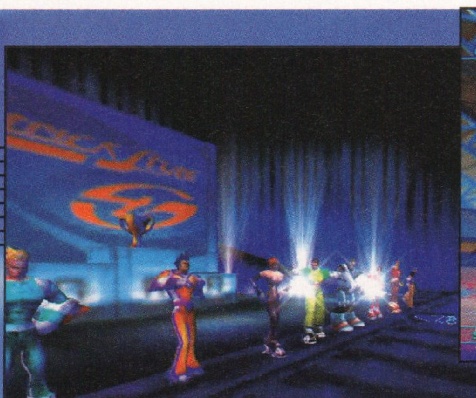
Итак, первый режим в Trick Style — это простой «фрирайд», то есть свободная езда. В этом режиме доступны две арены, каждую из которых можно посетить в любое время. Зачем вам это нужно? Об этом чуть позже, а пока о двух других режимах.

Тренировка. Если подрулить к одинокому тренеру, стоящему в загоне (ну вылитый Юрик), то этот перец немедленно поинтересуется, не желаете ли вы кой-чему научиться у него (по секрету, он мастер спорта, вооруженных сил и много еще чего). Согласие логично приведет вас на все те же арены, доступные и во фрирайде, но уже в сопровождении самого тренера. Кекс поэтапно обучит вас множеству фокусов, которые можно выполнять в игре: высоким прыжкам, движению по потолку, перемещению по неоновым нитям. Сделает он это, с одной стороны, ненавязчиво — в игровой форме, хотя для такого массивного джентльмена подобные шалости несколько удивительны, с другой — довольно настырно: перейти к следующему виду состязаний до победы в предыдущей не дозволено. Но в целом довольно весело: как вам идея пронизать своим телом десятка два колец, опередив наставника? Далеко не так кисло, как можно себе представить.

Все трюки, которым вы научились под мудрым руководством тренера, в большинстве своем неэффективны в гонке.

Когда с тренировкой покончено, можно смело переходить к следующему этапу соревнований — к гонке. Собравшиеся на старте гонщики так и рвутся в бой, и мы вместе с ними. Трасс не много, но все они выполнены весьма достойно. Дизайнеры потрудились на славу, и трассы в буквальном смысле напичканы мелочами, из-за которых жизнь становится заметно веселее. Удачное сочетание поворотов, трамплинов, узких и широких участков — это само собой, а вот то, что нас балуют множеством деталей, никак не влияющих на игровой процесс, не может не радовать. Множество неоновых ламп по ходу трассы, огромные светильники и мини-абажуры, все многообразие цветов в игре описать довольно сложно, да и стоит ли: смотрите на скрины, там все наглядно продемонстрировано. AI оппонентов растет от трассы к трассе, так что если первую гонку выиграть совсем несложно, то уже четвертую придется переигрывать несколько раз: для победы необходимо прийти первым, только в этом случае вам позволено будет перейти на

Трасс не много, но все они выполнены весьма достойно. Дизайнеры потрудились на славу, и трассы в буквальном смысле напичканы мелочами, из-за которых жизнь становится заметно веселее.





Вслед за проигрышем следует бурное выражение эмоций по этому поводу. К сожалению, одинаковое для всех игроков.



Фиксация на неоновом канате прошла успешно, теперь главное — не отпустить заветный shift (гонщик попросту свалится вниз). А внизу очень неинтересно и временами больно.





Boogiedrill в исполнении того же Юры, но... всего 25 очков.



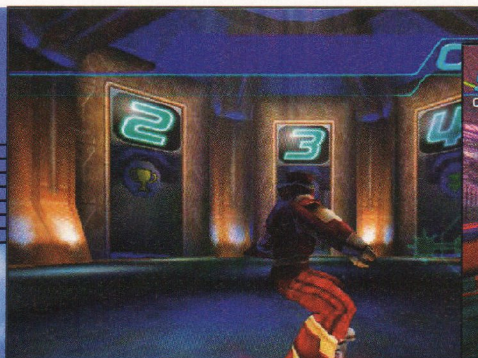
Взлет на рампе — не сложный, но неплохо оплачиваемый кульбит.

следующий этап. В этом, кстати, кроется один из основных недостатков игры: все трюки, которым вы научились под мудрым руководством тренера, в большинстве своем неэффективны в гонке. Если простой прыжок и скольжение еще можно использовать, получая за это надлежащие очки, то вот сочетание «олли» с каким-нибудь «сверлом» только отнимет у вас драгоценные секунды. И совсем неважно, сколько очков вы на этом заработаете: первого места все равно не видать. Так что единственным умением, которое реально пригодится в гонке, остается умение цепляться за нити-мосты, соединяющие далеко отстоящие друг от друга участки, перемещение по ним заметно быстрее, чем по матушке-земле.

Но не подумайте, что бороться за обладание финишной чертой столь уж неинтересно. Вовсе нет, скорее наоборот, ощущение скорости в игре просто великолепное, так что, оказавшись на гоночной трассе, вы просто перемещаетесь из царства триала на гоночные рубежи (пускай и не столь красивые, как просторы NFS-IV). Огорчает одно — небольшое количество трасс, но с этим можно и нужно мириться, благо они очень хорошо проработаны.

Ну вот мы и подобрались к тому, о чем действительно хотелось поговорить. Разработчики обещали около четырехсот комбинаций, которые можно реализовать на jet'e. В практике они не понадобились, в гонке остались невостребованными, триал, по сути, единственный режим, в котором можно реализовать заложенный в игре потенциал. Тут нет ни стрелок секундомера, ни назойливых соперников, вы предоставлены самому себе, перед вами только простор арены и край рампы, на который можно взлететь. Очень жаль, что разработчики не предусмотрели в данном режиме элемента соревнования: единственный соперник, с которым можно бороться, вы сами (вернее, ранее заработанные вами же очки). Но с этим ничего не поделаешь, с этим придется мириться, ведь мы с самого начала сказали, что Trick Style — игра на любителя. Будем надеяться, что любителя не отпугнет тот факт, что самое интересное в игре предстоит осваивать в полном одиночестве. Ведь оно того стоит. Удовольствие предстоит получать только от собственных успехов и достижений, но, поверьте, количество комбинаций, которое можно провернуть на jet'e, действительно близко к упомянутой выше цифре. И за каждую полагается определенное количество очков; единственный отмеченный здесь дисбаланс: за некоторые очень сложные в выполнении трюки полагается много меньше очков, чем за куда более простые. Парадокс?!

Вот, собственно, и все, что хотелось рассказать об игре. Еще раз повторимся: игра на любителя, и смотреть ее всякому встречному-поперечному настоятельно не рекомендуется, но если вы поклонник означенного жанра или хотя бы фанат скейтборда или сноуборда, то это игра, безусловно, для вас (по крайней мере, до выхода Boarder Zone). MG





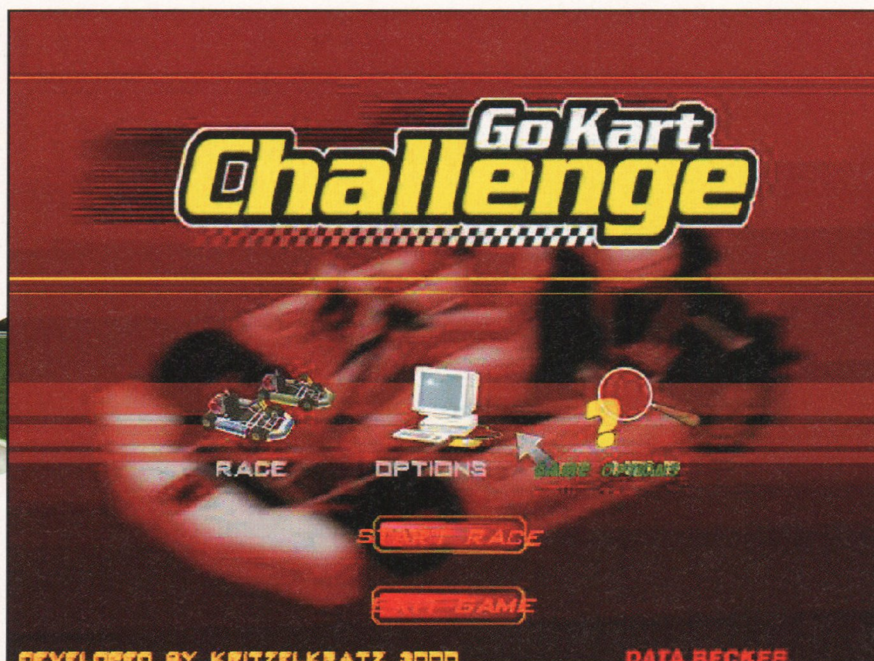


Будем надеяться, что любителя не отпугнет тот факт, что самое интересное в игре предстоит осваивать в полном одиночестве.



Главный учитель-наставник: с ним предстоит пройти через всю игру.





Алексей Кравчун

GO KART CHALLENGE

Мелкая крутизна

Карт — это миниатюрная гоночная машина, развивающая не столь уж великие скорости, но ее (скорости) ощущение увеличивается за счет того, что гонщик сидит в нескольких сантиметрах от поверхности асфальта, практически ничем не прикрытый. Корпус болида ограничивается его силовым каркасом и несколькими стальными защитными леями. Полигон, на котором проводятся соревнования (спорт, кстати, называется картингом), именуется **карт-треком** или карт-дромом.

Паспорт

Go Kart Challenge

Жанр: гоночный симулятор
Разработчик: Critzelkratz 3000
Издатель: Date Becker

URL http://www.datebecker.com

Системные требования:
Процессор: Pentium200
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Трек в большинстве случаев представляет собой выложенный из автомобильных покрышек лабиринт, состоящий практически из одних только поворотов. На некоторых экстремальных соревнованиях путь гонщиков отягощают различного рода препятствиями: трамплинами, искусственно созданными ухабами и рытвинами, мини-заборами, преграждающими путь к финишу.

Как уже было упомянуто, великой скорости карты не развивают, но аварии на трассе — довольно частое явление, если не сказать обязательное. Чаще всего гонка сводится к активному распихиванию оппонентов с целью добраться до финиша. Силовой метод достижения финишной черты получил наибольшее распространение в так называемом кросс-картинге. Это по сути тот же картинг, только машины защищены несколько лучше, на них поставлены колеса значительно большего диаметра, чем в классическом варианте гонок, и сама трасса обычно проложена не по асфальтовому покрытию, а по бездорожью, что дополнительно усложняет ее прохождение.

Надеюсь, теперь у вас сложилось некоторое

представление о данном виде спорта. Если да, то вы уже во многом представляете, чего ожидать от Go Kart Challenge. Сразу скажем, что игра очень оригинальная и рассчитана в основном на любителей. Делали ее не профессиональные разработчики компьютерных игр, а любители (видимо, помешанные на данном виде спорта, а как иначе объяснить появление такого, с позволения сказать, чуда), и профессионализма в навыках программирования им явно не хватало. Но в данном случае можно смело сказать: «Игра сделана с любовью и умом». И это не пустые слова, несмотря на различные недостатки, Go Kart Challenge смотрится весьма неплохо благодаря множеству оригинальных моментов, на которых мы отдельно остановимся по ходу статьи и создать которые без должной любви к предмету довольно непросто. Но давайте разберемся во всем по порядку. И начнем мы с самих картов.

Для того чтобы ознакомиться с представленными в игре автомобилями (давайте пользоваться этим термином для обозначения карта), необходимо отправиться в Kart Setup. Здесь можно выбрать, на каком карте вы желаете участвовать в соревновании: в зависимости от того, какой автомобиль вы выберете, ваши оппоненты будут соревноваться на точно таких же картах. Совмещать на одном треке автомобили различных модификаций в игре нельзя. Практически все карты в Go Kart Challenge относятся к классу Race Kart: F1-E, F1-K и F1-H. И если F1-E и F1-H мало чем отличаются, то F1-K несколько лучше защищен, имеет в конструкции рамы дополнительные силовые элементы и дополнительные боковые бамперы. А вот четвертая машина, представленная в меню, уже относится к классу Cross Kart. Как уже упоминалось раньше, данная машина имеет больший диаметр колеса и дополнительные страховочные конструкции на манер багги, что делает тачку более агрессивной.

К сожалению, ни масса, ни максимально допустимая скорость картов в меню не указаны, но на деле это оказывается совершенно ненужным, так как в игре характеристики всех автомобилей полностью идентичны друг другу. Зато в этом же меню есть возможность выбрать себе гонщика из трех представленных разновидностей. В игре они условно названы type a, b, c, а на деле представляют собой девушку (о принадлежности к прекрасному полу свидетельствует явственно проступающая из-под шлема косичка) и двух парней, один чуть полнее другого. Сразу скажем, что поведение карта на трассе никоим образом не зависит от того, какой из типов гонщиков им управляет, так что данная настройка носит скорее символический, чем практический характер, но наличие возможности сменить гонщика не может не радовать.

В этом же меню можно перекрасить карт в один из семи представленных цветов, а костюм игрока в один из четырех. Тут есть как мягкие постельные тона, так и кричаще-кислотные, так что можно подобрать комбинацию на любой вкус. И, не отходя от «кассы», здесь же можно разрешить или запретить повреждение машин во время



Один из рейсовых картов — F1-E. К сожалению, он практически не отличается от других моделей на трассе. Но это и не требуется: в конце концов, не «Формула-1»...



Все трассы собраны из конструктора, встроенного в игру. Любой желающий может создавать треки без каких бы то ни было усилий.



А это уже кросс-карт для гонок по бездорожью. Выглядит довольно агрессивно, да и на трассе в нем нужно вести себя соответствующе.

гонки. В случае разрешения данной опции шанс успешно закончить трек устремляется к нулю, но при длительно развиваемом навыке

В игре характеристики всех автомобилей полностью идентичны друг другу. Зато есть возможность выбрать себе гонщика из трех представленных разновидностей.

вождения все же несколько отличен от него. Также с активацией опции разрушения болидов на трассе появятся «питстопы», в которых можно отремонтировать поврежденный карт, что отнимает значительное время и заметно уменьшает шансы на успех в гонке, но это лучше, чем ехать на болиде с дымящимся мотором.

В меню Player Setup можно можно настроить Go Kart





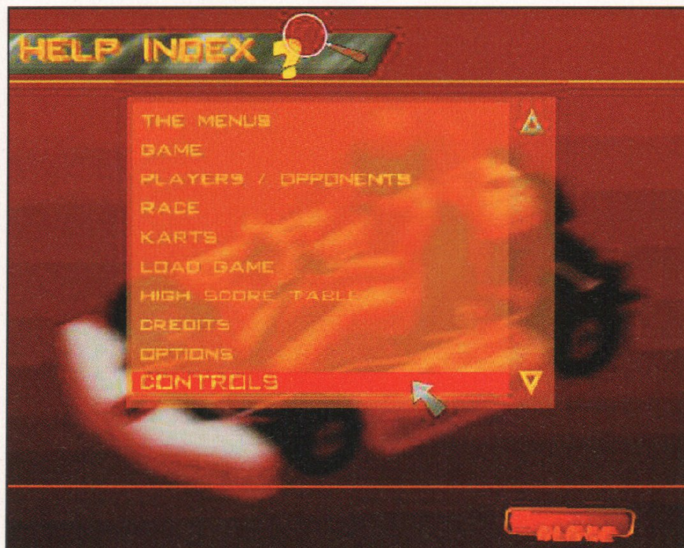


Challenge под многопользовательскую игру и кинуть вызов другу, но при отсутствии достойного противника не составит никаких проблем заменить реальных оппонентов CPU-игроками. Основное отличие от простого singl-заезда в данном случае состоит в том, что есть возможность выбрать уровень AI-противников, и даже на самом низком из уровней гонщики будут действовать несколько умнее, чем в однопользовательской игре.

Следующее меню носит название Race Setup. Здесь можно выставить количество кругов, которое необходимо преодолеть в соревновании для победы, временной лимит на каждый круг и количество заездов. Здесь же можно выставить один из нескольких видов соревнований, в которых вы желаете участвовать. Practice — данный режим необходим для детального изучения трассы, что практически невозможно сделать в разгар гонки. Отсутствие оппонентов позволяет в спокойном темпе проехать весь трек и при переходе к другим видам соревнований не испытывать трудностей при движении по трассе. Single Race — простой одиночный заезд, количество соперников и число кругов зависит от выставленного вами в меню. Также имеется возможность выбрать одну из восьми трасс. Различаются последние довольно незначительно, но тенденция увеличения протяженности и сложности с увеличением порядкового номера трека прослеживается довольно отчетливо. Time Trial — тут все явно из названия. Все настройки вы выставляете сами, но если в Single Race соревнование проводилось на очередность прихода картов на финиш, то в триале необходимо соревноваться еще и со стрелкой секундомера, что зачастую даже сложнее. Points Tournament — первый вид соревнований. Тут настраивать практически ничего не дают, даже погода строго зафиксирована за конкретными треками. Для победы в чемпионате необходимо выиграть несколько заездов на одной и той же трассе, хотя медаль могут презентовать и за попадание в первую тройку лидеров. Оппоненты в чемпионате на порядок умнее, чем в триале и одиночной езде, так что ради



Таран на трассе — очень часто это единственный способ выбиться в лидеры.



Энциклопедия: информативная и интересная.

победы порой приходится изрядно попотеть. Интересно, что наиболее высокий AI гонщиков отмечен в случае выбора заезда на Cross Kart: в этом режиме они особенно активно толкаются, препятствуя продвижению по серпантину трассы. Knockout Tournament — по сути тот же чемпионат, только соревнование происходит на выбывание, что дополнительно подливает масла в огонь общего азарта: нельзя проиграть ни одного заезда.

Оппоненты в чемпионате на порядок умнее, чем в триале и одиночной езде, так что ради победы порой приходится изрядно попотеть. Интересно, что наиболее высокий AI гонщиков отмечен в случае выбора заезда на Cross Kart.

Go Kart Challenge — аркадный симулятор. Большинство нюансов управления и поведения картов на трассе упрощены до предела. Но это все же не мешает воспринимать соревнование вполне серьезно. Ситуация больше всего напоминает таковую с Boarder Zone — игра аркадна, но практически все назовут ее симулятором даже после многочасового общения. Карты проскальзывают по асфальту, словно по льду, но это лишь добавляет динамичности происходящему. А вот прыжки выполнены очень реалистично: управлять автомобилем в полете нельзя, а приземление напрямую зависит от угла падения и дальности самого полета.





Основной недостаток Go Kart Challenge кроется в совершенно бездарной реализации столкновений. То, как разлетаются карты при контакте друг с другом — они рывками смещаются друг относительно друга, совершенно не вписывается в общую достаточно идиллическую картину. Так что за это разработчиков следует пожурить, но не особо не увлекаться, так как игра все же очень и очень неплохая.

Отдельно хочется коснуться дизайна трасс в Go Kart Challenge. Он достаточно своеобразный. Все предметы, в отличие от картов, дизайн которых выше всяких похвал, выглядят предельно угловато и схематично. Но, во-первых, это нисколько не мешает играть: просто нет возможности осматриваться, когда взгляд прикован к пятачку асфальта непосредственно перед картом. Во-вторых, причина данного недостатка легко объяснима: все трассы собраны из конструктора, встроенного непосредственно в игру. Да, да, вы не ослышались. Любой желающий может создавать треки в любом количестве, причем без каких бы то ни было усилий: конструктор предельно прост в обращении и больше напоминает детские кубики, нежели серьезный дизайнерский инструмент.



Конструктор трасс прост в обращении — даже ребенок может с легкостью за пару минут создать собственную трассу, но необходимости в этом нет: тех, что в игре, хватает по самое «не могу».

Графика в игре — выводы можно сделать из всего вышесказанного — на уровне, но без каких-либо наворотов. Звук и музыка неплохие, но не более — игре не мешают, поэтому нареканий не вызвали. В игру встроен совершенно потрясающий словарь-энциклопедия с опцией поиска заданного слова. Из этого могучего фолианта можно выкопать практически все, что осталось нерассмотренным в рамках данной статьи, даже потенциальную возможность развития шизофрении после игры в Go Kart Challenge. Достаточно оригинальное и интересное решение: ведь мелких нерассмотренных нюансов осталось более чем достаточно. Но, надеемся, что сказанного вполне хватит для того, чтобы вы для себя решили, стоит или не стоит покупать Go Kart Challenge. MG

Безвременный Турнир

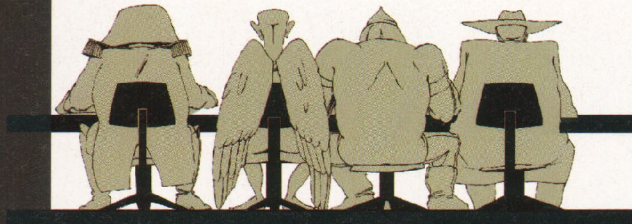
Николай Панков ака Лыжник



Аркадий сидел в углу и что-то чертил в своем блокноте, ежеминутно сверяясь со справочником по высшей математике, откуда его младший брат выдернул большую часть страниц на шпоры. Он уже два часа не мог понять, почему его машина времени работает. Ничто не указывало на то, что данный проект должен быть удачным, но, когда в лаборатории появился Вещий Олег и, схватив с пожарного щитка топор, умчался мстить «неразумным хазарам», экспериментатор крепко призадумался. Дело в том, что Аркадий всегда был неудачником. После окончания Московского государственного горного университета он устроился в одно из московских НИИ младшим научным сотрудником. Но карьера не сложилась, так как эти бюрократы заявили, что «если модель вечного двигателя взрывается через пять минут после включения, то опытный образец строить не следует». После этого Аркадий работал в частном конструкторском бюро, где пытался создать машину, фиксирующую станцию «Мир» относительно Земли путем воздействия на гравитационное поле, но и там его работа не увенчалась успехом. Итогом работы было фиксирование здания КБ относительно станции «Мир», так что, пока машина не сгорела, невысокая постройка пропахала около четырех гектаров асфальта. За такие эксперименты Аркадий был уволен с работы и даже четыре месяца наблюдался в Институте судебной психиатрии им. Сербского, где его признали не отвечающим за свои действия. После чего изобретатель смог устроиться только на должность лаборанта в родном МГГУ, где и начал строить машину времени в лаборатории, принадлежащей кафедре вычислительных машин. И вот, наконец-то, после стольких лет ожидания у него получилось нечто работающее!



В этот поздний час, а работать приходилось после занятий, коридоры университета были пустынны. Только охранники да старый Филипп Инугенович, один из первых выпускников МГГУ (тогда еще МГИ), который после выхода на пенсию работал на кафедре физики швейцаром,



изредка заходили на огонек к Аркадию, посочувствовать его новым провалам. Изобретатель оглядел двенадцать стоящих вдоль стен компьютеров и мерцающий фиолетовым цветом агрегат собственной конструкции, висящий под потолком. «Господи, почему же эта фигня работает?!» — изумился он. Принцип действия машины основывался на генераторе случайных чисел, что по теории наглухо исключало малейшие намеки на хотя бы какое-то функционирование. Машина не должна была делать абсолютно НИЧЕГО. Это же был идиотизм, шутка, собранная из останков холодильника, восемнадцати будильников и старого 386-го ноутбука. Испугавшись дела рук своих, Аркадий решил позвать старого маразматика Филиппа Инугеновича, чтобы узнать его мнение об этом устройстве.

Лестница вся была залита кровью. «Что бы это значило?» — подумал Аркадий, когда мимо него промчались двое охранников, поднимаясь на пятый этаж. Один из них на ходу крикнул: «Не ходите туда, там маньяк!» и, выхватив дробовик, убежал. Сверху послышался жуткий рев: «Аааааа, Россию продали, хазарские морды!», и кровища потекла бурной рекой...

Через полчаса Филипп и Аркадий вернулись в лабораторию, на всякий случай обходя стороной место дислокации чародейного князя. Физик-швейцар скептически осмотрел агрегат. «И что, ты думаешь, это будет работать?» — спросил старец, дергая за рычаг. Машина заискрила, и всех поглотила внезапно сгустившаяся тьма.

Когда просветлело, глазам ученых представилась довольно странная картина: половину помещения как корова языком слизнула. Не было ни двери, ни машины времени — ничего, кроме шести столов с компьютерами на них. Последние, кстати, почему-то все еще работали. Там, где раньше стояли остальные столы, теперь пролегал аккуратный разрез, за пределами которого колыхалась какая-то смутная масса. Подойдя к краю, пола Филипп Инугенович аккуратно выглянул вовне. Там не было ничего. Абсолютно ничего. Старый швейц-физик посмотрел на юного коллегу. «Это у вас называется машина времени?» — ехидно поинтересовался он. «Да она вообще работать не может! Это же шутка была! Там же только генератор случайных чисел!» — испуганно промямлил Аркадий. «Благодаря нему и сработало», — как гром с небес, раздался тихий, но отчетливый голос со стороны провала в пустоту. Ученые испуганно повернулись к говорившему. На фоне провала висела довольно крупная фигура, закутанная во все черное. Сложив на груди руки (в одной из них блестела внушительного вида опасная бритва), существо разглядывало двух людей, мерцая фиолетовыми глазами.

— В-вы к-кто? — наконец вымолвил Аркадий.

— Я — великий Рэндом, повелитель случайностей. Некоторые невежи почему-то считают меня королем Эмбера... знать бы, где это... но вы можете звать меня просто господин Рэ, — ответила фигура. — Вы талантливый ученый, господин А! Вы мне так помогли! Я уже столько веков мечтал об этой минуте! Теперь благодаря вашему устройству тут соберутся случайные представители из разных эпох, дабы сразиться на турнире. И вы, видимо, должны представлять свой век.

— Вы безумец! Это мистификация! Я не собираюсь принимать в этом участия! Я отказываюсь! — завопил Аркадий.

— Ну что же, — печально произнес господин Рэ, делая резкое движение рукой с огромной бритвой, — искусство требует жертв. Я надеюсь, что вы, господин эФ, не откажетесь поучаствовать?

— Как можно?! — вскричал старый физик, пятясь в угол, подальше от Рэндома и залитого кровью трупа Аркадия. — Разумеется, я приму ваше любезное приглашение!

Через час, когда Рэндом объяснил Филиппу Инугеновичу условия состязания, начали собираться и остальные пятеро участников турнира. Собирались они по молекулам, медленно проявляясь каждый перед своим компьютером. Господин Рэ взял на себя обязанности судьи и конферансье. «Я собрал вас тут, дабы выбрать достойнейшего. Того, кто получит главный приз! Чтобы добиться этого, необходимо одержать победу во всех трех состязаниях. В первом отсеются двое. Оно называется (Рэндом сверился с коробкой от компакт-диска) «X-Wing vs. Tie-Fighter». Позвольте мне представить вас друг другу. Сначала команда повстанцев: за первым столом играет физик, доцент, швейцар и просто очень неплохой человек Филипп Инугенович. Он летает на истребителе X-Wing и имеет позывной «Зеленый-3». «Зеленый-2» — это еще один физик, Франческо Мария Гримальди, зловещий глава тайного Братства Гримм. К слову, я сам являюсь членом этого Братства. Он летает на Y-Wing'е. И капитан команды — «Зеленый-1» — блистательный Наполеон Бонапарт, на A-Wing'е. Теперь перейдем к команде Империи. «Альфа-3» на истребителе Tie-Fighter не кто иной, как Князь Олег, тот самый Вещий Олег! На Tie-Defender'е летит Князь Владимир Красно Солнышко. Его позывной — «Альфа-2». Ну а «Альфа-1» — это сам Икар, на Assault Gunboat'е! Похлопали!

Приступим же к турниру! Ваша задача выжить, и по возможности выполнить миссию своей команды. Повстанцы атакуют «Звезду Смерти», имперцы защищают».

...Вещий Олег нарезал круги вокруг громадной станции, пронзая орлиным взором пустоту космоса. Он долго не мог понять, почему ему надо стрелять по тем кораблям, которые на экране показаны зеленым. Справедливый Олег поначалу не хотел убивать ни в чем не повинных повстанцев, пока ему по секрету не сообщили, что восстание организовали не кто иные, как Хазары Неразумные. После такой новости князь озверел и вылетел в патруль.

Тем временем Красно Солнышко осваивал управление своей машиной, которая была значительно сложнее Олегова истребителя. Икар, заявив, что летать он и так умеет, открыл «сапера» и старательно подрывался на каждой второй мине...

Внезапно на расстоянии семи километров из гиперпространства показались силы повстанцев. Впереди шел Наполеон, а по бокам и чуть сзади — оба физика. Император был спокоен, как утюг, в то время как ученые заметно нервничали. Руки Филиппа Инугеновича тряслись, отчего его корабль летел по весьма странной траектории, но Гримальди держал в руках джойстик гораздо увереннее. В наушниках у имперцев раздалось потрескивание, и кто-то характерным вейдеровским голосом задыхающегося астматика сказал:



«New craft alert, 3 more rebel starfighers arrived at 7 km. Специально для любителя походов на Царьград повторяем, еще три хазарских истребителя появились на расстоянии семь километров». Тут, надо сказать, имперское командование допустило знатную ошибку — ни один из пилотов империи не знал, что такое километры. «Что бы это могло значить?» — подумал Икар, переключаясь с сапера и врезаясь в поверхность станции. Его тело перед компьютером дернулось и сгорело, объятое синим пламенем. Вейдер со станции мрачно проговорил: «Альфа-2», мы потеряли «Альфу-1». Берите командование на себя». И Владимир с Олегом рванулись навстречу приближающемуся противнику.

«Эй ты там, Красно Солнышко! — надрывался в коммуникатор Филипп Инугенович. — Ты знаешь, что Солнце относится к категории желтых карликов? Так что ты по сути по своей Князь Владимир Желтый Карлик!» Но рассудительный князь не обращал внимания на хамские выпады и сосредоточил свой огонь на A-Wing'е Наполеона, который прорывался к траншее, где надеялся запустить свои две торпеды в шахту охлаждения реактора. Физики усиленно делали вид, что прикрывают командира. Но Гримальди вел себя как-то странно. Он не пытался атаковать имперцев, а просто уворачивался от выстрелов лазера. Олег висел у него на хвосте и, периодически постреливая, спрашивал главу Братства, за сколько тот продался Хазарам. Но тут Франческо Мария, просчитав тактический расклад, принял решение. «Прежде чем сражаться с противником, убедитесь, что он не проник в ваши ряды!» — вскричал он и, развернув истребитель, всадил весь запас ракет в хвост X-Wing'а Филиппа Инугеновича. Тело ученого перед монитором исчезло в клубах пламени. Глотнув вина из фляги и трезво оценив ситуацию, Наполеон перебросил энергию с оружия на двигатели и на полной скорости начал уходить к расчетной точке гиперпрыжка. Вскоре его корабль унесся вдаль. «Хорошая работа, звено «Альфа», — прохрипел Вейдер со станции. — Император будет доволен. Возвращайтесь на базу»...



«Итак, — торжественно произнес Рэндом, — первый раунд закончен. Победила команда Империи. Проигравшие (Рэндом окинул взглядом обуглившиеся останки Икара и Филиппа Инугеновича) наказаны. Настало время объявить начало второго испытания. Оно называется «Command & Conquer: Tiberian Sun». Наполеон хмыкнул: «Тибериумное Солнце? В честь тебя что ли, Князь Владимир Желтый Карлик?» Князь покосился на императора, но опять решил не поддаваться на провокации. Тем временем господин Рэ продолжал: «В этом раунде отсеются еще два участника, чтобы самые достойные могли встретиться в финале один на один. Участники снова разбиваются на две команды. Русские князья играют за Братство НОД, так, как судя по игре «Red Alert», оно имеет российские корни. А представители европейских стран — Рэндом махнул рукой в сторону Наполеона и Гримальди — будут играть за Глобальную Оборонную Инициативу». «НАТО гоу хоум!», — прокомментировал это сообщение Вещий Олег, хотя не ясно откуда он нахватался таких слов. Впрочем, он же Вещий...

«Да чтобы я еще раз доверился этому недоумку! — возмутился Бонапарт. — Предатель чертов!» «А это уже ваши внутрикомандные проблемы, меня они не касаются», — парировал Рэндом.

Князь Владимир первым делом понастроил множество харвесторов, чтобы не испытывать недостатка в финансах. После чего приступил к строительству всех зданий подряд, дабы освоить все возможности своей техники. Поначалу он уделил слишком мало внимания обороне, и его передовые укрепления были практически сметены яростной атакой Наполеона, но вскоре Красно Солнышко освоился и выстроил несколько обелисков, которые были способны отбить любую атаку.

Наполеон вообще чувствовал себя в родной стихии. Великий полководец радовался, как ребенок, глядя как по его базе маршируют разные юниты. Наступления император разворачивал очень грамотно, собирая толпу техники и сопровождая каждую волну атакующих прикрытием с воздуха. При этом себе под нос он бормотал странные вещи: «Я вам покажу, как тут сверкать очами. Ребята, видите ли, не Москва ль за ними. Не Москва! Челябинск! Арзамас-16! Я вам припомню Березину! Вы у меня там все еще искупаетесь!»

Вещий Олег был не так удачлив. Сперва он потерял много времени, выясняя есть ли среди организаторов Глобальной Оборонной Инициативы Хазары Неразумные. Чтобы его успокоить, Рэндом сказал, что вся ГОИ — сплошной хазаро-масонский заговор. Тогда Князь приступил к строительству войск. Правда, он не доверял разной технике, а поэтому производил только солдат, заявляя, что это его дружина. Надо сказать, количество его войск могло вполне компенсировать отсутствие продвинутого оружия, так что Олег не унывал. Вся территория его базы была занята пятерками автоматчиков, оставались только аллеи для проезда харвесторов. Построив фабрику и убедившись, что она производит только какие-то непонятные машины, он продал ее, чтобы разместить на этом месте еще несколько взводов дружины.

Хитрый ученый Гримальди, справедливо рассудив, что помощи со стороны Наполеона не предвидится, ушел в глухую оборону. Вспомнив свою работу, благодаря которой он и стал известен миру, а именно опыты по дифракции света, Франческо Мария посвятил все время строительству вооруженных лазером «Мамонтов Мк II» и установке связи с орбитальной ионной пушкой. Добившись того, что к его укреплениям не мог подойти никто на расстояние выстрела, он стал изучать расклад. Вскоре он заметил, что трое остальных участников так погрязли в схватках, что он, пока копя силы, вполне может быстрым финальным ударом прикончить своих противников. В собственном выходе в финал Гримальди не сомневался, так что сразу начал выбирать себе достойного соперника для последней схватки... Но сначала требовалось покончить с союзничком.

Тем временем ионная пушка Наполеона зарядилась, и он нанес удар с орбиты по центру базы Вещего Олега, разрушив его конструкционный двор. Воодушевленный таким успехом, он бросил все свои войска на прорыв и обнаружил, что пехоту можно давить тя-

желой гусеничной техникой. Вскоре от укреплений Князя Олега не осталось и следа. Его последний автоматчик убегал в тылы через поля тибериума, но вдруг нарвался на толпу мутантов, которыми и был пожран. В это время тело Князя забилось в конвульсиях, но почему-то не сгорело, как Икар и Филипп. За его спиной сгущалась какая-то тень. Там появилась здоровенная лошадь и, дико заржав, двинула копытом в затылок Олегу, после чего галопом умчалась в пустоту. «И принял он смерть от коня своего...» — прокомментировал это происшествие Владимир.

...Тем временем Гримальди отыскал слабое место в обороне Наполеона. Император не подумал о необходимости оставлять войска в глубоких тылах. «Князь, — шепнул Гримальди, — а твои транспорта, правда, под землей могут ездить?» Мудрому Владимиру хватило одного взгляда на карту, чтобы оценить изящность идеи. Уже через несколько минут его инженеры, высадившись из подземных лодок, захватывали Бонапартовы строения одно за другим. Вскоре француз остался совсем без базы, а уж добить его войска было делом рук несложной техники. Через несколько минут тело императора сползло под стол.

«Поздравляю победителей! — заявил Рэндом. — В финал выходят Франческо Мария Гримальди и Князь Владимир Красно Солнышко. Теперь я приглашаю вас на финальный поединок! Он называется (господин Рэ порылся в кипе компактов и достал какую-то коробку), да, он называется «Quake III Arena». Внезапно он пригляделся к обложке диска. «Ах черт, пираты поганые! — завопил он и шмякнул коробку о стену. — Он называется просто «Quake»!»

«Милостивый государь, а каков собственно приз?» — вдруг поинтересовался Владимир. «Ну... эээ, скажем, я отправлю вас в то время, когда была создана машина, с помощью которой вас тут собрали, и вы далее будете существовать», — ответил захваченный вопросом врасплох Рэндом. «Нет, так дело не пойдет! — возмутился Владимир. — Я не желаю жить в мире, где всякие придурки думают, что я — желтый карлик». «А мне собственно все равно, где жить, — добавил Гримальди, — но я не желаю сражаться с этим достойнейшим господином из-за такой ерунды!» «Ну что же, тогда я уничтожу вас обоих», — ответил Рэ.

Создав у себя в руках БФГ—2000, повелитель случайности превратился в DOOM'ера и начал наводить ствол на физика. Но не таков был Франческо Мария, чтобы погибнуть от какого-то несуществующего оружия. В его рукавах было спрятано еще около семнадцати тузов и как минимум пара джокеров! Он обернулся наемником из Jagged Allians'a и начал отстреливаться от чудовища. Если бы Князь Владимир играл в эту достойную игрушку, то без труда опознал бы в загорелом молодце в лихом берете Фиделя Дзена, безумного товарища, постоянно нарушавшего приказы. Видимо, Рэндом не ожидал такой прыти от внешне спокойного физика, так как, сменив БФГ на шотган, спрятался под стол. Князь Владимир, с удивлением наблюдая за происходящим, наконец разобрался в ситуации. Схватив тяжелую ножку от стола, он побежал в сторону господина Рэ, который как раз привстал, чтобы прицелиться. Князь с разбегу двинул Думера по шлему своей дубинкой, отчего тот выронил свое ружье. Противники сцепились врукопашную. Внезапно Фидель выстрелил из своего дробовика в воздух. Владимир потерял бдительность и пропустил удар в челюсть, от чего закачался и начал медленно падать в провал. В последнюю минуту ему удалось схватить чудовище за разбитый край шлема, и вместе они упали в никуда.



По реальности прошла рябь. Свет вновь стал меркнуть, и вскоре Гримальди, принявший свое исконное обличие, обнаружил себя сидящим на полу в лаборатории Московского горного. Ученый услышал шаги в коридоре и панически огляделся. Его взгляд упал на бумажник, который оставил на столе Филипп Инугенович, после чего на тот же бумажник упала его рука и прикарманила его.

Сотрудники кафедры физики даже и не обратили внимания на то, что самый старый их сотрудник несколько изменился. Впрочем это неудивительно — был один старик, стал другой: для молодежи они все на одно лицо. К тому же в свое время Филипп начисто забыл большую часть физики, так что его знания были на уровне нескольковековой давности — как раз соответствуя временам того, кто теперь живет под личиной старого маразматика. А живет теперь среди нас легендарный Франческо Мария Гримальди, которого никто и не может заподозрить в том, что он выходец из прошлого. Только вот не разрешает он студентам игры на компьютеры ставить. Как увидит, так подбегает и по шее, по шее, приговаривая: «Ну не катят тут никакие игры, не катят!!!». Такой вот удивительный старикашка.... MG



Автомобиль — не роскошь, а средство передвижения. Это знают все. И хотя в компьютерных играх главного героя и его спутников иногда заставляют перемещаться на своих двоих, разработчики не забыли и про другие, менее изматывающие, способы передвижения. Вы уже решили, что на этот раз топ посвящен четырехколесным друзьям с моторами и звучными именами Mercedes, Ferrari и Zaporozhets? Ни разу не так! Во-первых, я в машинах разбираюсь, как в пиве — то есть никак. Во-вторых, круг игр, где можно встретить автомобили, достаточно ограничен, а значит, топ оказался бы целиком посвященным спортивным и не очень автосимуляторам с редкими вкраплениями таких вещей, как Grand Theft Auto или Micromachines. В-третьих, какой толк рассказывать про всем известные марки авто? Это же получится жутко серьезно, даже авторитетно, если хорошенько взяться, а значит — небестолково и совершенно неподходяще для «Мегагейма». Так что извините, поговорим о других вещах... Эй, не перелистывайте страницу! Я все понял! Идя навстречу той половине человечества, которая не прекра... то есть не слабая, топ автомобилей будет, но никаких вам сравнений — у кого цилиндров больше или кто до сотни быстрее разгоняется, никаких умных слов типа «трансмиссия», «шасси», «подвеска», «карбюратор» и прочее. Только абсолютно левые параметры и до невозможности предвзятое отношение жюри в моем скромном лице.

Но одним автопарком мы не ограничимся. Кроме ездящих на круглых колесах, с позволения сказать, железных ящиков, я приберег на десерт несколько более изящных, более высокотехнологичных и более любимых мной транспортных средств.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

НЕ РОСКОШЬ

Самолетом, поездом, велосипедом...

Розовая молния — самое точное определение этой машинке. Не знаю, как вам, а мне она понравилась.



Как проводился отбор

В рейтинг попали только исключительные средства передвижения: часть просто-таки уникальные, часть — выдающиеся представители своих групп. Про автомобили я уже сказал. Также я выискал кандидатов среди самолетно-космической группы, группы водоплавающих, ну и для завершения картины — гремучий набор всего остального.

Серьезной проблемой стал выбор категорий, по которым нужно распределить участников. Систематизировать всех одинаково не удалось, так что вышло следующее: сначала идут автомобили, самолеты и корабли, среди которых выбирается лучший (как я уже сказал — чисто из личной симпатии), а затем несколько номинаций по качествам. Если не совсем понятно, о чем речь, подождите, пока доберетесь до этих разделов, и все станет ясно.

Ну ладно, иногда лучше жевать... Тьфу, привязалось. Переходим к водным... Это еще откуда вылезло?! Лет десять не слышал подобной фразы. Так, сосредоточимся... Дамы и господа! Геймеры и геймерши! Имею честь представить: бестолковый рейтинг MegaGame!



Вот они, победители, накатывают сзади и прижимают к бордюру. Но ничего, как-нибудь выкрутимся!

Автомобили

Как обещал, сначала про автомобили. В финал конкурса и на призовые места попали машины (и я сам этому удивился), которых в реальной жизни или совсем нет, или не слишком много.

1. Как законопослушный гражданин, отдаю первое место полицейским машинам из Driver. Конечно, они несколько туповаты в своих действиях, но фирменное завывание сирены это просто отпад! Ради таких классных звуков можно и правила немного понарушать. Впрочем, как вы помните, герой игры тоже работает в полиции и ищет пути, ведущие к главарю преступности. Тут уж хочешь не хочешь, а закон преступишь.

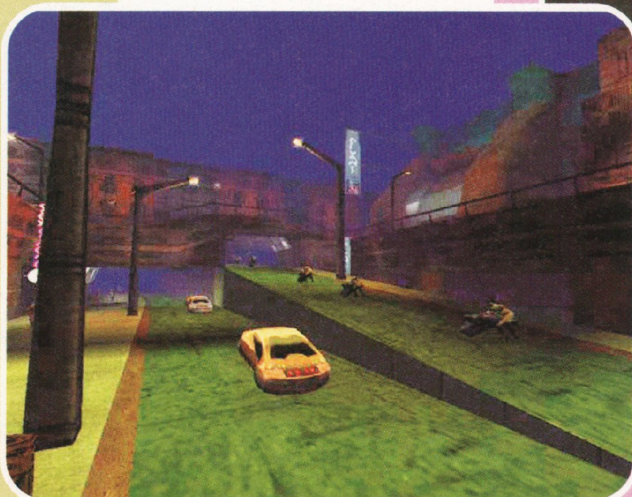
Надо. (Очень надеюсь, что теперь игру будет легче пройти, должны же патрульные как-то отплатить мне за свое высокое положение в топе!)

2. Розовая Re-Volt'овская машина Candy Pebbles занимает второе место. Это радиоуправляемая моделька, а значит, перед нами дважды игрушка: первый раз — в прототипе, второй — в компьютерной реализации. Мимо такого факта пройти нельзя, надо чем-то отметить. Серебряная медаль (а может, серебряный кубок? Надо будет у редактора уточнить...) вполне для этого подходит.

3. Будете смеяться, но на третьем месте — танк из Grand Theft Auto 2. Скажете, не автомобиль? И вместо колес у него гусеницы? Зато есть мотор. И выхлопная труба. Все, это автомобиль, однозначно! Только бы на нем и ездил. А что, и дорог не надо, и в случае чего можно стену проломить — самое то! А уж как он к разным дорожным авариям устойчив — просто сказка! И главное, никто не рискнет деньги за помятое крыло требовать.

4. Следующим идет яркий и блестящий суперавтомобиль из Jeff Gordon XS Racing. Какой? Да все они хороши, не хочу даже пытаться определить самого-самого. Вообще говоря, игр с блестящими машинами было много, но из последних только вот эта вспомнилась. Можно сделать приписочку в дипломе о награждении: оказалась в нужное время в нужном месте. Вот так.

5. Тоже блестящая, но уже лишенная колес, левитирующая над землей машина из The Nomad Soul. Особое ее достоинство — управление. Обычно оно автоматическое: называете адрес, и машина доставляет вас в нужный район, но при желании можно сесть за руль (хотя управляется она, скорее всего, джойстиком) и отвезти себя куда захочется. Последнее место среди всех автомобилей ей досталось, наверное, из-за символичности конструкции: ховеркары (дословно — парящие машины) являются промежуточным звеном на пути к самолетам: соприкосновения с дорогой уже нет, но и большая высота пока не набрана. А вот следующий раздел — это уже окончательный отрыв от земной поверхности.



Вот на этом странном бесколесном средстве передвижения я и путешествовал по миру The Nomad Soul. Самое интересное, что транспорт этот гораздо более безопасен, чем бывает с автомобилями в других играх.



Вот, не просто один танк, а сразу много! А вы что думали? Для хороших людей не жалко.

Самолеты

Мы вырываемся в небеса. Пробежимся по ряду железных птиц, разрезающих виртуальные просторы.

1. Первым признается первый советский серийный реактивный истребитель Миг-15, тем более что его легко можно встретить в игре MiG Alley. Почему не другие? А потому, что они уже не были такими первыми, хотя, конечно же, превосходили своего предшественника. Как-нибудь и им найдется место в топе, скажем, когда российские разработчики порадуют нас большими сериями игр про отечественную технику, и будет повод оценить несколько моделей. А пока останется лишь МиГ-15.

2. Сейчас стало модно выпускать симуляторы самолетов гражданской авиации, и второе место занимает именно такая крылатая машина — «Скайхавчик», иначе говоря, Cessna 172R Skyhawk. Под руку подвернулся симулятор Fly! от Terminal Reality и G.O.D., оттуда я его и позаимствовал.

3. На третьем месте — трехкрылый (не можете себе такого представить? Кажется, есть повод провести разъяснительную работу: у самолетов, да будет вам известно, не по два крыла справа и слева, а только одно поперек фюзеляжа, соответственно у этого таких крыльев — три) «Красный Барон», замеченный в небе Flight Unlimited III. И на этом я, пожалуй, с летающими машинами попрощаюсь.

Займемся более близкой мне темой — космическими кораблями.



Мне не понравились скрины из игры, так что я просто взял нормальный снимок Миг-15. Впрочем, это еще не самая большая наглость, у меня есть фотография где я на крыле этого МиГа, можно было ее отсканировать, но лучше не стоит испытывать терпение редактора.

Звездолеты

1. Кто еще не знает, сообщаю: я большой фанат «Звездных войн». Потому вопрос о первом месте в любом рейтинге всегда решается в их пользу. Так что победитель



Первый тип порталов: X - Beyond the Frontier, ворота телепортации между секторами.

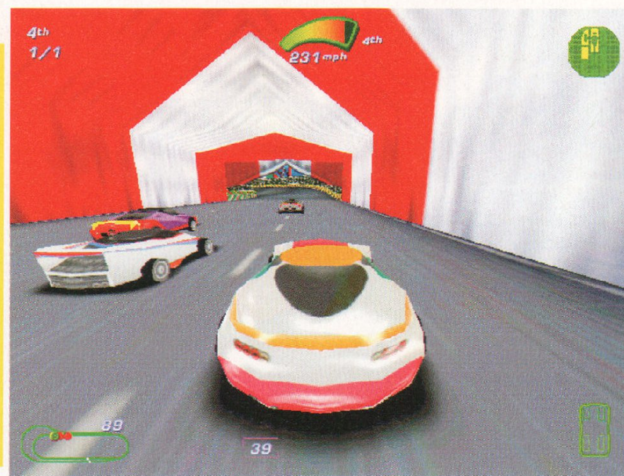
в этой номинации — Millenium Falcon, который можно разглядеть в деталях во многих играх компании LucasArts. Из последних советую X-Wing Alliance или Rogue Squadron, там есть прекрасные действующие трехмерные модели этого корабля. Для ленивых где-то здесь есть скриншот.

2. Чтобы не забираться в дебри истории за картинками Cobra MKIII из Elite, второе место я отдаю наиболее современному и близкому к ней по духу X-perimental из игры немецкой команды Egosoft: X- Beyond the Frontier. Да, этот проект вернул веру в возрождение Elite и, возможно, подтолкнул Дэвида Брабена к продолжению серии своих игр. Теперь дело за малым: восстановить старую идею с новой графикой, более проработанной физикой и в сотни и тысячи раз более обширным миром, не привнеся никаких модных, но напрочь убивающих суть той первой «Элиты» наворотов вроде интересного, но жесткого сюжета.

3. Захотелось мне чего-нибудь крутого и ужасного. И чтобы из Homeworld. Получился Heavy Cruiser, тяжелый крейсер. Думаю, выбор для третьего места неплохой. Правда, стоимость его немалая, но за это и поплатился: не смог отхватить позицию повыше.

4. Наследник нескольких Descent'ов, FreeSpace II воспитал для топа своего кандидата — GTF Ulysses. Не вижу никакого повода не включить его в рейтинг, как не вижу причины отдать ему более высокое место. Ну не того класса этот космический истребитель, нет у него ни долгой героической истории, ни мощной игровой поддержки. Вот лет через десять, если серия все еще будет существовать, а сюжет наконец-то утрясется и станет сильным и логичным, можно будет подумать и о повышении его статуса. До тех пор Улисс останется подающим надежды середнячком.

5. Раз уж вспомнили про Descent, то и кораблик из него, точнее, из обновленной третьей версии, вполне достоин упоминания. Им мы и завершим раздел космических объектов и вновь обратим взоры на Землю с ее огромными водными пространствами, не только давшими начало всему живому, но и позволившими людям узнать профессию моряка.

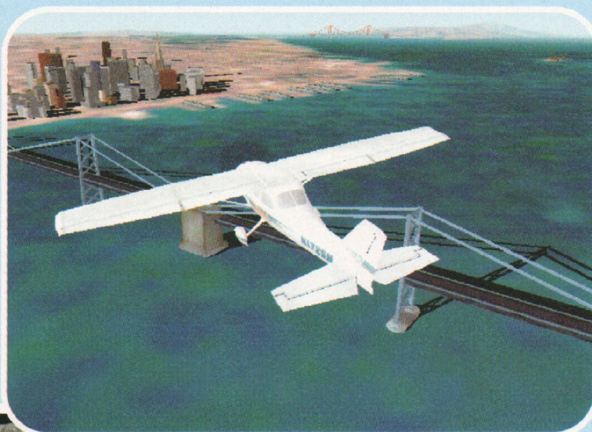


Машины из Jeff Gordon XS Racing. Сами выбирайте, какая является лучшей, а для меня они все хороши.

Корабли

Здесь собраны просто корабли и лодки, которые плавают, а не летают в космосе. Так сказать, плюхнулись с небес в океан, и как теперь знают почти все — так заканчиваются веселые деньки старых космических станций и особо крупных спутников, не успевающих сгореть в атмосфере. Все из воды начинается, и все в воде кончается. Но кое-что живет в ней всегда. Наше внимание привлекли немногие.

1. Большой и красивый авианосец из Jane's Fleet Command, чьего имени так и не удалось разглядеть, в этой номинации лидирует. Он олицетворяет мощь сегодняшнего флота и его сильное соприкосновение с флотом воздушным. Сейчас уже не используются вооруженные крупнокалиберными орудиями линкоры, их времена прошли, на ведущие роли вышли именно авианосцы. К сожалению, пока никто не реализовал идеи симулятора капитана авианосца, да и другие корабли не самого мелкого класса, что в море, что в космосе, очень редко достаются в руки игроков. А то бы было кому побороться в этом разделе за первое место.


«Цессна» высоко над водой. Что может быть возвышенней? Ну разве что «Боинг-747» в облаках.

2. На втором месте — резиновая лодка Индианы Джонса. Полезная вещь, когда нужно сплавиться по бурной горной речке. Очень выносливая — даже несколько раз проколотая, теряет воздух достаточно медленно, чтобы ее прямо на ходу можно было починить. И, наверное, этот вид транспорта позволяет быть максимально близко к воде, при этом не промокая до нитки, если, конечно, не шлепать веслом по волнам, чтобы устроить фонтан из брызг.

3. Но все-таки самые красивые корабли строили раньше. Деревянные, с белыми парусами, они бесстрашно бороздили бескрайние океаны, открывали новые земли, ну и, конечно, грабили транспорты, везущие золото, драгоценные камни и прочие ценности из богатых колоний по всему свету. Из тех времен до нас дошло красивое слово «галеон», и корабль под таким названием решительно вплыл на третье место. Лучше с этим не спорить: ряды смертельных пушек не просто так украшают оба его борта, они в момент разнесут любого неприятеля в клочки. А взятый на абордаж корабль будет вычищен острыми саблями матросов. Получилось «Огнем и Мечом», картинка галеона появилась из этой умопомрачительно красивой игры.

4. Как-то бедновато смотрелся бы раздел водных видов техники без подводных кораблей. К сожалению, из уже вышедших игр не нашлось ни одного достойного претендента на право именоваться лучшим: все какие-то серые, неинтересные, да и вообще мало их. Поэтому несколько изменю традиции и впишу в топ представителя еще не вышедшей игры. Зато он идеально округл, имеет яркую окраску и вообще приятен глазу. Это субмарина из игры Deep Fighter, носящая звучное имя Avenger, то есть мститель. Кому она собирается мстить, сейчас не вполне понятно, да и не относится эта информация к топу. Кораблик хорош внешне, а что он сделал в игре, касается раздела «Обойма».

Здесь можно поставить промежуточную жирную точку. Первая часть рейтинга, так сказать, по среде обитания благополучно


Тут добавить нечего — Millennium Falcon, легендарный корабль из Star Wars.

завершилась. Пришла пора объявлять победителей по качественным параметрам — размеру и скорости.

Самые большие

Колоссальный, гигантский, грандиозный — это определенно относится к космическому пространству. В нем и расстояния огромны, и размеры впечатляющи. Вполне предсказуемо, что самые высокие позиции достанутся именно космической технике.

1. Первое место присуждается Death Star II, произведению инженерно-технической мысли далекой-далекой галактики. Размер у этой космической станции, как у небольшой планеты. Представить что-то более огромное невозможно. Потягаться с этим исполином можно в уже упомянутом ранее X-Wing Alliance. «Звезда Смерти, версия 2.0» — бесспорный лидер в этом разделе, ближайшие соперники могут лишь с благодарностью принять все следующие за первым места.

2. Было бы нечестно и дальше перечислять крупные корабли из Star Wars, все-таки уже две номинации у игр по этой вселенной имеются, и, забегая вперед, признаюсь: они отнюдь не последние. И поверьте, это достаточно объективное мнение, несмотря на все предыдущие мои замечания. Ну разве я виноват, что почти все лучшее придумано Джорджем Лукасом? Ладно, вернемся к теме рейтинга. Итак, на втором месте Mother Ship из Homeworld. Значительно уступает по размерам Death Star, но ничего с этим не поделать. Тем не менее он достаточно большой, а значит, нам подходит.

3. Нельзя сказать, насколько громаден следующий представитель звездолетов, но вмещает он 40 тысяч человек. Речь идет о колонизационном корабле из Civilization II, который отправился к далекой звезде и таким образом обеспечил нас игрой Alpha Centauri с несколькими аддонами. По-моему, этот вклад в геймерство и мегагеймерство заслуживает дополнительной награды, например Золотого Ордена Сида Мейера.

4. Снизим квалификационную планку раз эдак в тысячу и вернемся к тому, с чего начинали, — к четырем колесам, моторам, кабинам и рулю. Теперь легко поместить на третье место самый большой, стоящий миллионов восемь баксов, грузовик из Carmageddon 2. Помните, был там такой желтый и очень похожий на советский «БелАЗ». Еще миссию давали: замочить этого многотонного монстра. Зато, если получилось да денег хватило, дальше гонку можно было секунд за десять закончить, просто ровненько переехав сразу на старте всех своих оппонентов. Для чего-то более хитрого эта махина все равно не была приспособлена: и неповоротливая, и обзора почти никакого, и между домами ну никак не проезжала, если они стоят близко друг к другу.

Тут лучше остановиться, а то следующими пойдут какие-нибудь суперогромные игрушечные танки или гигантские модели вертолетов в масштабе 100:1. В сравнении со своими более мелкими собратьями им, конечно, светит поощрение за большие размеры, но топ-то у нас абсолютный, и это уже точно будет перебор. Займусь-ка я лучше замерами скоростей.



X-Perimental совсем не похож на старую добрую Кобру МК-3, он, скорее, Descent'овский кораблик напоминает, но тем не менее послужил мне в игре неплохо.



Кушанский тяжелый крейсер — запредельная мечта флотоводца. Весит 800 000 тонн и наверняка разнесет любого в клочки, если, конечно, успеет развернуть свою непомерную тушу в нужную сторону.



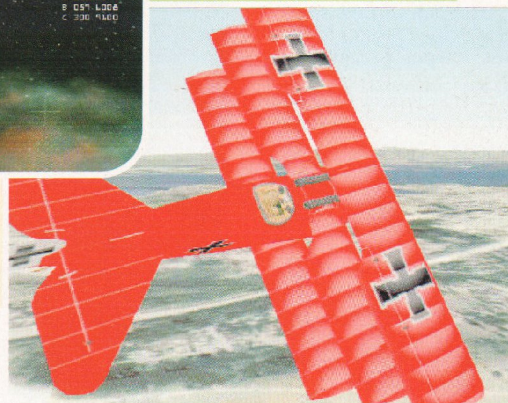
Залп ракетами с этого звездолета неплохо отрезвляет ваших врагов... Правда, они на самом деле не пьяные, а бешеные, и тогда приходится мочить до упора.

Самые быстрые

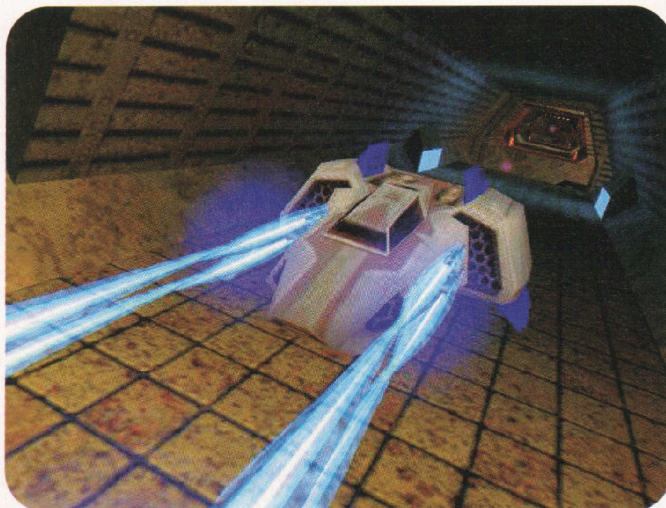
Ни за что не догадаетесь, какой вид транспорта оказался самым быстрым. Чтобы его определить, пришлось хорошенько пошевелить мозгами и прийти к весьма нетривиальному решению. Пока не буду называть победителя, а дам подсказку: их несколько. Они распространены в компьютерных играх. Они встречаются в разных мирах — научно-фантастических, фэнтезийно-средневековых, параллельно-мистических — и имеют разную природу (техногенную или магическую). Еще не раскусили, о чем речь?

1. Подсказок было много. А ответ — простой. Самый быстр вид транспорта — это ворота телепортации или порталы. Первые можно рассмотреть, использовать или разнести в пух и прах в X-Beyond The Frontier, вторые легко вызываются с помощью магии, как, например, в Diablo. Но принцип действия у них один, и скорость перемещения тоже одинаково бесконечно большая: из одной точки в другую вы попадете в мгновение ока. Так что перед нами два полноправных и абсолютных победителя в номинации.

2. Среди космических кораблей, насколько я знаю, самым быстрым называют Millennium Falcon. Вы уже с ним встречались в разделе «Звездолеты». Может быть, это просто хвастовство, но я не припоминаю, чтобы про какой-то другой истребитель, бомбардировщик, крейсер или хотя бы транспортник космического флота говорили «это самый быстрый корабль в галактике». Всего несколько слов отделили от призового места в нашем топе многие стремительные машины и оставили без награды их доблестных пилотов. Так что иногда стоит и покричать о своих достижениях, иначе не заметят.

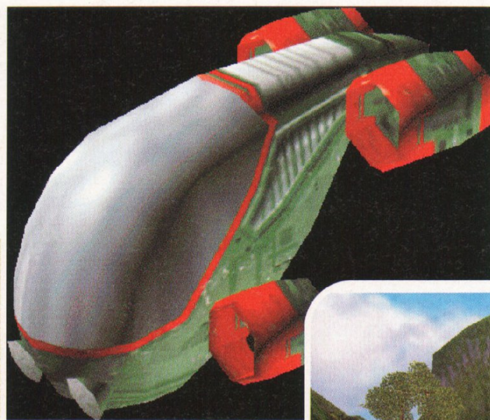


Красная этажерочка. Между прочим, летает. И обычно не падает.



Вот такую машинку используют пилоты, летающие по долгим коридорам Descent с давних, еще дотридефиксных, времен.

3. На земле самым быстрым оказался гоночный болид также из «Звездных войн»: pod (это такая реактивная колесница, у которой вместо лошадей — висящие в метре от земли огромные двигатели) Анакина Скайвокера из Episode I Racer уделает любую колесную технику без вопросов, а из ховеркаров к нему лишь какой-нибудь участник Mars Maniacs сможет подобраться, и то если сильно поработать над усовершенствованием его двигательной системы 1000 миль в час, что примерно равно 1600 км/ч — это вам не хухры-мухры, и самое главное — такую бешеную скорость ощущаешь, когда сам проходишь трассы всегалактического чемпионата.



Объект весьма космического вида на самом деле — подводный аппарат из Deep Fighter.

4. Представитель достаточно редкой для компьютерных игр группы транспорта (железнодорожной) — локомотив Mag-Lev TBX-1, мощный стальной конь, способный дотянуть тяжелогруженый состав до станции назначения за самое короткое время, отхватил долю похвал для RailRoad Tycoon II. Несмотря на нечастое внимание компьютерных разработчиков, поезда являются одной из важнейших составляющих экономики любой развитой страны. Автомобили, самолеты, ракеты и космические корабли — вся техника создается благодаря своевременному подвозу запчастей и материалов, основная масса которых доставляется по рельсам. Впрочем, для этого товарища рельсы не очень подходят, он все-таки на магнитной подвеске перемещается, то есть тоже как бы летит, но в игре все равно оставили традиционную железную дорогу. Ну и, чтобы сравнить Mag-Lev с остальными участниками, скажу, что в ходе проведенных мной испытаний он развил скорость 449 км/ч.



Как это классно — прокатиться на желтой резиновой лодке по теплой тропической речке. Только пальцы в воду лучше не совать, а то быстро пиранью словишь.

Посвятив большую часть рейтинга деревянным, железным и пластиковым машинам, я ни на минуту не забывал, с чего начиналась транспортировка человеческого тела на большие расстояния: верных друзей человека, путешествовавших вместе с ним по бескрайним просторам степей, лесов и гор, тянувших массивные повозки и легкие колесницы, спасавших от погони и выносивших с поля боя обессиленных воинов. Такие заслуги отмечаются исключительно специальными наградами, поэтому следующая номинация — специальная и самая почетная. Участники распределились безо всякого старшинства или заслуг, просто в некоем беспорядочном порядке. Так что не надо выводить какие-то теории из их взаимного расположения.

Специальная премия «Лучший Конь»

Грациозные непарнокопытные — давнишние спутники человека и встречаются в компьютерных играх достаточно часто. Вот только очень редко попадаются яркие характеры, отличающиеся от общей массы всяких юнитов. Ну чем особенным выделяется кавалерийский конь из Civilization или рыцарский из Heroes of Might & Magic? В результате и в этот раз победителя не пришлось долго искать. Он весь белый, умеет скакать по морю, как по суше, и раньше был вмурован в камень. Появился этот конь из игры Atlantis 2 (или «Атлантида 2», если на русском). Его портрет имеется (можете сами оценить, достоин ли он быть первым).

Специальная премия «Лучший Конь» в подкатегории парнокопытных пятачконосых

Просто не смог я пройти против такого замечательного факта, что роль рабочей лошадки может выполнять совершенно отличное от коней животное. Говоря это, я имею в виду игру EarthWorm Jim 3D и (не смеяться, все очень даже серьезно) розового поросенка — необычное средство передвижения не менее экзотического супергероя — червяка Джима. Как-то не хочется оскорблять нашего победителя званием «Свиньи Года» или «Кабана Тысячелетия», поэтому и введена такая хитрая премия.

Специальная премия «Лучший Дракон»

Победитель — дракон Арок, друг Ринн из игры Drakan: Order of the Flame. Единственный и неповторимый, по воздуху летает, по земле ходит, огнем пышет. Конкуренцию ему мог бы составить наш родной Змей-Горыныч: три головы лучше, чем одна, но что-то не захотелось российским разработчикам использовать этого яркого персонажа в своих проектах. Хотя Горыныч ведь не очень-то любил героев на своей спине возить, он все больше ими питался. Так что этот змей Ароку пока не конкурент. Не в этой жизни.



Галеон мало того, что красивый, так еще и вместительный: ряды воинов рядом с этим кораблем только что выгрузились из его кают.

Этой символичной номинацией (как-никак текущий год по восточному календарю как раз год Дракона) завершается наш топ. Мне кажется, я вспомнил большинство способов передвижения, оставляющих в покое человеческие ноги и делающих дорогу короткой и приятной. Ну а если забыл ваш любимый автомобиль или космолет — извиняйте, всем, к сожалению, не угодишь. Попробуйте выбрать что-то из упомянутого, ведь наверняка вы не могли видеть каждого участника лично. А значит, есть интерес поиграть в игры, что, собственно, является главной целью и топа, и журнала вообще. Так что вперед, испытывать новую технику и объезжать диких летунов-скакунов! MG



Кораблик приспособлен для безопасной переправки 40 000 колонистов на планету далекой системы Альфа Центавра. Представляете, что было бы, если бы этот корабль затерялся в космосе? Не было бы игры Sid Meyer's Alpha Centauri.

Рандеву с Незнакомкой





Вечерний город. Ярко освещенные улицы. Небольшой уютный бар. Здесь разворачиваются события увлекательной и зрелищной игры "Рандеву с незнакомкой". **Интерактивный видеоквест**, полный самых неожиданных и соблазнительных моментов, предложит вам пообщаться с таинственной незнакомкой и, если повезет, даже **обольстить** ее. Добиться успеха нелегко, но игра поможет вам раскрепоститься и проявить себя в полной мере. **Три очаровательные собеседницы** готовы исполнить ваши сокровенные желания, но... при условии, что вы будете тактичны и обходительны, как настоящий джентльмен. К каждой из ваших спутниц нужен особый подход, иначе вы не добьетесь успеха, и девушки вас покинут. Небольшие препятствия на пути к достижению цели только усилят желание и превратят процесс соблазнения в захватывающее **испытание чувств**.

Оригинальный текст сценария создавался в контакте со специалистами службы "Секс по телефону", а **профессионалы кино и телевидения** осуществляли помощь в отборе моделей, озвучивании и создании музыкального сопровождения к диску. Этот продукт является уникальным для России, и, без сомнения, получит широкое признание среди любителей **эротического видео**.



"Рандеву с незнакомкой" создаст полную иллюзию живого общения с вашими спутницами. Если вы не торопите события и любите пообщаться с хорошенькими девушками, вам будет предоставлена возможность поговорить с незнакомками на любые темы. Однако собеседницы чутко прореагируют на предпочтение вами одной из них остальным. Вам придется проявить гибкость и находчивость, чтобы достичь своей цели в каждом отдельном случае. Решительная Оксана любит разнообразие и активность, застенчивую Аню не так-то легко заставить откровенничать, а чтобы взволновать сексапильную Наташу придется поиграть с ней в карты.

Если же вам захочется понаблюдать за двумя девушками одновременно, предстоит придумать что-то совершенно оригинальное. В общем, ваше ночное приключение обещает быть интересным. Это **лучше, чем просто видео** – ведь вы можете общаться с героиней, это **лучше, чем беседа по телефону** – ведь вы видите собеседницу, это **лучше, чем просто игра** – ведь перед вами живая девушка. Вам предстоит испытать полную гамму переживаний и лучше разобраться в самом себе.

©2000 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 965-05-20; **факс:** (095) 965-06-01
e-mail: russobit-m@rosmail.ru
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**







Experience Entertainment Software



MISSION ~~IM~~POSSIBLE

Вурдалаки, оборотни и упыри — это наши, родимые, милые любому русскому сердцу горячие парни. А вот вампиры и иже с ними вервульфы — это образы с загнивающего Запада. Таких нам не надо. Нам хватает упырей, они душки и милашки, в отличие от всяких зажравшихся чужой кровищи графьев.

Тем не менее, западные разработчики не хотят, а отечественные не могут сделать игрушку про нормального упыря со среднерусской возвышенности. Предлагали же почтенным людям из "1С" продолжить серию «Князей» и «Царей» историей про «Хмыря». Но нет. Не хотят. Вот и выпускают злостные враги игрушки про всяких парней из Ада, которые не наши, а ихние - вампиры, вервульфы-апокалипсисы, зомби да некроманты. Все это перхоть, скажу вам прямо по исконному праву Второго Краеведа. Наш упырь любому вервульфу с вампиром, кушающим некроманта, сто очков вперед даст. Потому что крутой он парень, из лесу вышел и давай стращать.

Но пока игра про хмырей и упырей находится в зачаточном состоянии, буржуины делают игрушки про представителей своей нечистой фауны. Вот вам, например, история про знаменитого импортного упыря, с позволения сказать, вампира даже, графа Дракулу. Граф Дракула, известный хулиган... тьфу ты. В общем, по репе ему, однозначно.

Или вот другой горячий парень, врач, можно даже сказать, доктор, Фауст — скажем прямо, тот еще парнишка. Нет чтоб про Айболита игрушку сделать — тоже доктор, только ни с каким Мефистофелем не якшался. Ан нет. Не делают игр про Айболита, а делают про Фауста про этого и вообще какие-то страшные загнивающие вещи типа убивающих друг друга сиамских близнецов... Бррр, мурашки по коже. Жуть и мрак.

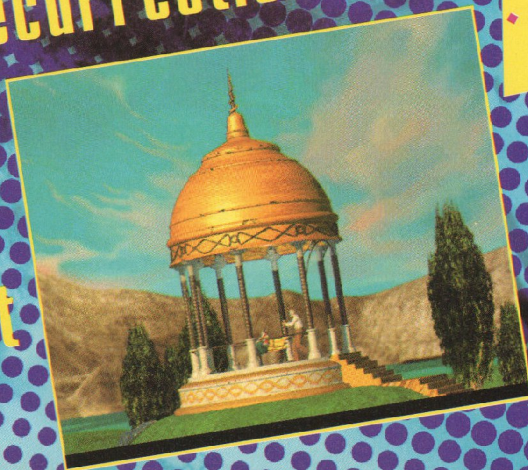
А чтоб вам не так страшно было, вот пара солюшнов к этим мрачным историям.

В этом выпуске:

Dracula recurrection



Faust



CHEATS

СТР. 158–161



Доктора вызывали?

О приключениях, которые Гете и не снились



Старая лампада начала удушливо коптить, выводя Фауста из блаженной дремоты. Поежившись, он открыл глаза, попытался расправить иссохшие плечи. В небытие уносились голоса ангелов, а вокруг наступала гнетущая тишина. Кажущийся покой, привычные мертвые предметы, а вместе с ними и одиночество вновь навалились на него. «О боже, нет! В чем смысл бодрствования? Почему по-настоящему живу я только в царстве снов, а пробуждение подобно смерти?!», — пронзил темноту ночи отчаянный крик старца и полетел дальше, достигнув ушей самого дьявола.

Ах, Фауст! Заблудшая душа. Всегда в сомненьях, в поисках чего-то. А демоны тем временем не дремлют. Меняя черный цвет на белый, они уже готовят план твоего растления. Отчаянный призыв к всевышнему обернулся для тебя злой шуткой. Всполохи молний выхватили из полумрака профиль Мефистофеля. Встречай же, Фауст, к тебе пожаловал сам дьявол....

Занавес.

Мария Палагина

Паспорт

FAUST

Жанр: трехмерное приключение
Разработчик: Cryo Interactive
Издатель: Cryo Interactive / «1С»
URL: http://www.1C.ru

Вступление

А точнее, лирическое отступление, предназначенное для тех, кто еще не держал в руках игры «Фауст» и потому является только потенциальным игроком. Оно также пригодится и тем, кто уже вертит в руках заветный CD, но не решается вставить его в CD-ROM, поскольку не читал ревю игры в нашем предыдущем номере. Уверена, все сомнения рассеются, как только вы узнаете, насколько захватывающий сюжет предлагает нам Cryo Interactive. А тех, кого интересует, что и куда надо приложить, чтобы получилось то-то и то-то, призываю не терять времени даром и перейти сразу к разделу «Эпизод первый: Лили и Джоди».

Да не введи во искушение...

Устоит ли доктор Фауст против демона-искусителя, можно узнать из небезызвестной трагедии Гете. Как это ни прискорбно, но Фауст — герой прошлого. Это в стародавние времена из уст в уста переходили легенды о людях, которые всю жизнь сомневались и что-то искали. То ли дело Мефистофель — хозяин жизни, праздный растлитель душ. Короче говоря, не Фауст, а коварный Мефистофель — герой нашего романа. И баста.

Вот такую интерпретацию бессмертной легенды о Фаусте и Мефистофеле предлагает играющим Cryo Interactive. Куда же переносит нас творение философски настроенных разработчиков? В парк развлечений под соблазнительным названием «Страна грез».

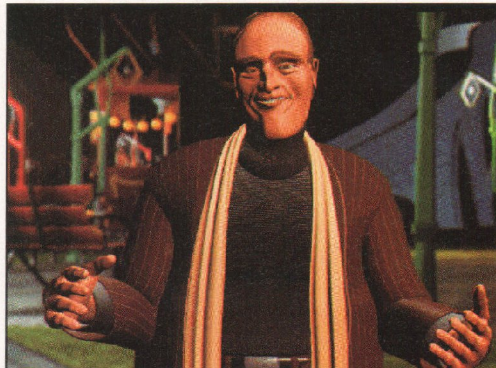
Их столкнула судьба

Некогда шумный, сверкающий разноцветными огнями, ныне парк пуст и заброшен. Загадочные исчезновения людей, обслуживавших его, положили конец беззаботным радостям и увеселениям. Создатель и владелец парка Теодор Мор решил закрыть его во избежание дальнейших происшествий.

Единственным обитателем этой таинственной «Страны грез» по-прежнему остается странный вальяжный тип. В данный момент он ищет, кому бы поручить одно щекотливое дельце, касающееся мертвых душ.

Бродя по темным закоулкам парка, Марселус Фауст, пенсионер со стажем, тоже тщетно пытался найти то ли что-то давно утерянное, то ли нечто неожиданное, а может быть, просто собирал пустые бутылки. Кто их знает, нынешних стариков. Сам того не осознавая, он шел прямо в лапы к демону-искусителю.

В общем, противники неуклонно сближались. И Мефистофель



Мефистофель — главный герой повествования. Именно он заправляет всем в этом трехмерном мире. Самоуверенный и насмешливый, он скрашивает свое существование, строя злые козни и сбивая людей с пути истинного. Все бы хорошо, души гибнут, впечатлений — масса, но неожиданно у Мефистофеля с ББ возникают разногласия по поводу нескольких душ: куда их направить, вверх или вниз? Было решено подключить к расследованию независимого эксперта, молодого и смышленого, но, к сожалению, единственный, кто ему попался в этом богом забытом уголке, был старик Марселус Фауст.

Фауст — лубочного вида старичок, божий одуванчик. Каким ветром его занесло в этот парк привидений, остается загадкой.



сразу, как только наступил Фаусту на ногу, без всяких экивоков предложил разобраться с прошлым «Страны грез», отыскать пропавшие души и раскрыть тайну их исчезновения. Только тогда Фауст сможет благополучно покинуть этот парк сомнительных грез. Сами понимаете, Мефистофель шутить не любит и миндальничать ему некогда. Так что старику ничего не оставалось, как согласиться.

Их нравы

«Страна грез» разделена на семь частей, каждая из которых по идее таит свой смертельный грех, свое печальное повествование о заблудшей душе. Хотя история о семи смертных грехах отнюдь не нова, но речь идет не об очередной переделке знаменитой картины Дэвида Финчера «Семь», роль серийного убийцы в которой предложена самому Мефистофелю. Все намного безобиднее. Мефистофель, как ему и положено, демон-искуситель. Он то и дело искушает незадачливый обслуживающий персонал парка и наставляет их на путь греха. Семь эпизодов, связанных между собой, под впечатляющими названиями — Остров любви, Великий изобретатель, Юный Казанова, Заколдованный остров, Логово тигра, Азартные игры и Озеро Жизели — подробнее рассказывают о каждой жертве.



Построение сюжета, как вы поняли, похоже на незабываемый Callahan's Crosstime Salloon, за тремя большими исключениями — эпизоды нельзя менять местами, NPC отсутствуют как класс, только витают в воздухе, а также начисто отсутствует юмор.

По большей части старику Фаусту ничего не надо делать: его везде проводят и даже предоставят личный вездеход. Кроме того, на протяжении всей игры дух Мефистофеля будет витать над ним, отпуская по ходу дела недвусмысленные намеки и убийственные комментарии. Подсказками будут еще и видения самого Фауста, некие приступы дежа-вю, проливающие свет на события давно минувших дней. Иногда ему кажется, что кто-то невидимый наблюдает за ним, дьявольски перетасовывает карты, и в месте, где он только что был, что-то уже успело измениться. Не стоит списывать это на стариковский маразм. В игре достаточно багов, поэтому лучше записываться каждые пять минут. Порой одно и то же действие может привести к совершенно разным последствиям.

К тому же легкая нелинейность сюжета порой меняет порядок видеовставок, расположение предметов и так далее, в связи с чем данное прохождение может не на все 100% соответствовать вашему варианту. В общем, мир «Фауста» полон интересных загадок, тайн, неожиданностей.

Может, кого-то это разочарует, но в игре вид от первого лица, а «живыми» трехмерными персонажами можно наслаждаться только в видеоставках. Справедливости ради стоит заметить, что все вышеперечисленное скрашивается, как всегда, красивой графикой от Cryo Interactive и не менее привлекательной убаюкивающей фоновой музыкой.

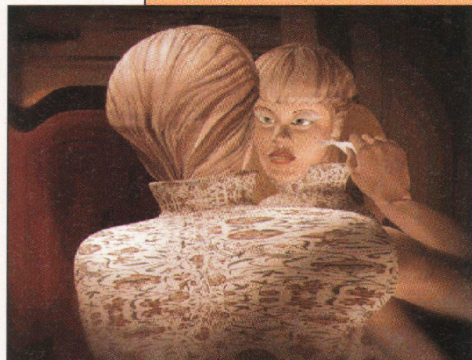
Так что, если вы все-таки решились поиграть в азартные игры с дьяволом, добро пожаловать в «Страну грез». Чтобы Фаусту на старости лет и за отсутствием законных NPC не было совсем одиноко, на первых порах старику выдали личного пионера.

Эпизод первый. Лили и Джоди

Первым делом вы попадаете в скромное жилище сестер Лили и Джоди. Правда, это помещение трудно назвать домом, скорее это маленькая бытовка, в которой совмещены спальня, кухня и ванная.

Не мешкая, пионер приступил к делу:





Лили и Джоди очень любят деньги. Они то и дело ссорятся из-за мелочей, но как только разговор переходит на капиталы, они забывают обо всем на свете. С первого взгляда видно, что здесь верховодит Джоди. Она знает, чего хочет, а хочет она очень много денег. Даже единственную сестру из-за них зарезала! А мягкотелая и нерешительная Лили так и осталась ни с чем. Хотя как посмотреть. Ведь теперь Джоди веки вечные будет жариться на огне.

«Что ж, дедушка, оглядимся. Внимание, несомненно, привлекает доска, на которой мелом начерчена таблица. Судя по полям таблицы, это список должников сестренок с указанием точных денежных сумм. Но некий Каннибал у них почему-то «на особом счету». С чего бы вдруг? Поверьте, в таких случаях все разъясняет постель».

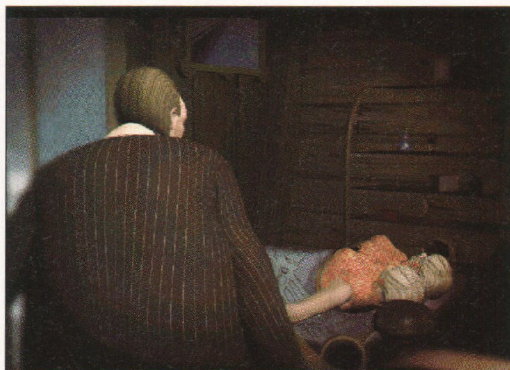
Пионер с разбегу плюхнулся на подушки.

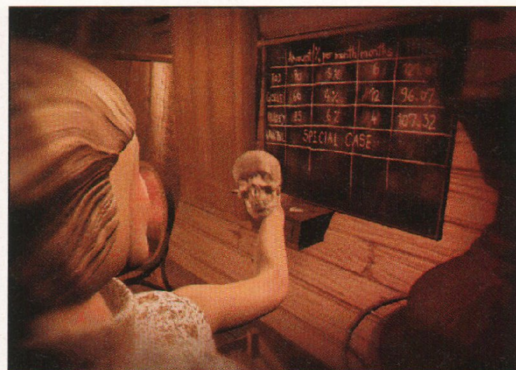
«Ну конечно, у изголовья красуется портрет Каннибала, даже два. У каждой сестры — свой личный. Вот вам и причина. Он — возлюбленный и Джоди, и Лили сразу. Естественно, ему они готовы простить любые долги. Хотя Джоди все-таки ведет счет его тратам (почитайте их записные книжки, лежащие в ящике под доской). Хочет потом на этом сыграть. Так-так, пройдем в ванную».

О, ужас! Стоит взглянуть на сдвоенный унитаз, обнаружив при этом спрятанный в нем нож, как становится понятно, что сестры — сиамские близнецы, и теперь тривиальный любовный треугольник перерастает в жуткий любовный кошмар.

Пионер долго слонялся по комнате, залезал во все имеющиеся отверстия, все нюхал и пробовал на зуб. Примерно через четверть часа он с умным видом поковырял в носу и изрек тираду следующего содержания:

«При детальном обследовании всех предметов в комнате перед нами постепенно вырисовывается картина трагедии. Мефистофель, привлеченный этой любовной интригой, является во сне обоим сестрам и предлагает каждой выгодную сделку — убить свою соперницу за сердце возлюбленного и крупную сумму денег. Но, чтобы прояснить все до конца, необходимо подобрать кое-какие бытовые принадлежности. В мойке возьмите дуршлаг, осмотрите еду в шкафу под раковиной. Затем обернитесь и подойдите к печке. Ах, нет. Лучше я сам. Смотрите, если три уголька, которые я оттуда достал специальной лопаткой, висящей рядом, по очереди провеять в дуршлаге, то в одном из них — обгорелый ключ, а в другом — обгорелый зуб. Ключ явно от гардероба, а вот зуб... Здесь пахнет паленым. Ладно, вернемся к доске. В ящике под доской мы уже видели две записные книжки. Они тоже проливают свет на период, предшествующий трагедии. Посмотрите также на лампу и расческу на столе, и все окончательно встает на свои места. Дедуктивный метод — это вам не тут. Джоди приняла предложение Мефистофеля и убила Лили, а не наоборот. Но где труп или хотя бы то, что от него осталось? Для начала откроем гардероб. Второй ключ находится в ящике под кроватью. На первый взгляд кажется, что в шкафу ничего нет, но, смотрите, за портьерами — сейф. Деньги были бы очень кстати, и я знаю, как отгадать шифр. Кстати, не буду подсказывать. Мне, конечно, не жалко. Но это вас нанял Мефистофель, а не меня. Дедуля, квест есть квест, не лишайте себя удовольствия найти деньги своими руками...





Ну, не хотите — как хотите. Итак, когда мы нашли сейф, голос Джоди сказал примерно следующее: «Здесь все, что мы накопили». Видимо, это намек на то, что точная сумма их состояния указана в записке, найденной под доской. Попробуем сложить все цифры, указанные в ней. По идее должно получиться целое число: 121.6 + 96.07 + 107.32 +187 (долг Каннибала) = 512. Из всех возможных поворотов выигрывает самый логичный и простой. Из первоначального состояния поверните колесо



вправо, пока не достигнете отметки 5, затем поверните его влево до отметки 1 и, наконец, еще раз вправо до отметки 2. В сейфе что-то щелкнет, намекая на то, что он открыт. Возьмите лотерейный билет, не стесняйтесь! Это же первая улика.

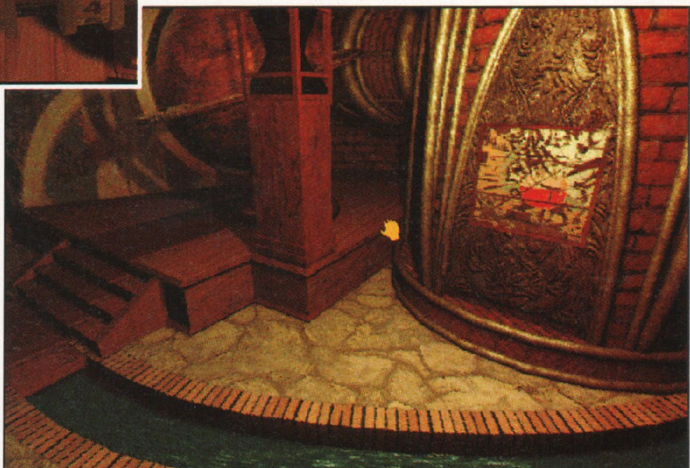
Уф, ладно, я пас, пойду проветрюсь. А вы, дедуля, продолжайте самостоятельно. Потехе — время, делу — час. До скорого!»

Все, хана. Тимуровский час истек, и пионер скрылся за поворотом. Бедный старикашка аж вспотел от ужаса. Но делать нечего, теперь надо все распутывать самому.

«Как, бишь, его, деструктивный метод? Попробуем», — пробубнил Фауст и поковылял дальше, разговаривая сам с собой.

Очередное видение иллюстрирует сцену убийства. Ясно, что Джоди расчленила труп своей сестры, но куда же она дела череп? Вернемся в парк аттракционов. Поезд смерти привозит нас прямо к скелету, у которого в зубах торчит договор Мефистофеля и Джоди. Ясно, что скелет принадлежит несчастной Лили.

Довольно неожиданно очутившись на некой видовой площадке, не стоит предаваться тщетным размышлениям о связи рокового убийства и прекрасного природного ландшафта вокруг. Ход мыслей авторов понять невозможно, но тем не менее поищем какие-нибудь улики и здесь. Сядем на вертящийся стул в центре беседки и покрутимся, вперив взор в пестрый пол. На полу явно проступают четыре буквы, указывающие направления света. На западе в полу имеется кнопка. При нажатии где-то что-то сдвигается. Затем, покрутившись на стуле еще немножко и обратившись на восток, оторвем взгляд от пола и обратим его на колонну, стоящую рядом с буквой Е. На ней прикреплена записка



Теодора Мора, бывшего хозяина парка. За запиской в колонне имеется углубление, в котором спрятан его дневник.

Одна из записей относится к роковому убийству: «В моих ушах до сих пор звучит отчаянный голос Джоди: "Теодор, позвони в полицию. Я, кажется, убила свою сестру"».

Эпизод 2. Гений и алхимик

В этом эпизоде мы попадаем в дом ученого-изобретателя Натаниэля Мейстера. Продал ли он тоже душу дьяволу или предпочел умереть честным человеком?

Начнем обследование его жилища с кабинета. Взглянем на портреты, развешанные по стенам, достанем с верхней средней книжной полки издание о Второй мировой войне. История жизни Натаниэля постепенно развертывается перед нами.



Натаниэль Мейстер был крупным ученым, преподававшим в университете, участником войны. Остается загадкой, что привело его в парк развлечений. Но как бы то ни было, он заключил договор с Теодором Мором и остался работать в «Стране грез» инженером и одновременно преподавателем истории. Мефистофелю давно не давал покоя вопрос, почему этот гений науки запер себя в парке развлечений. Он предложил ему сделку: все знание мира и бессмертие в обмен на душу ученого. Похоже, согласия он не получил.

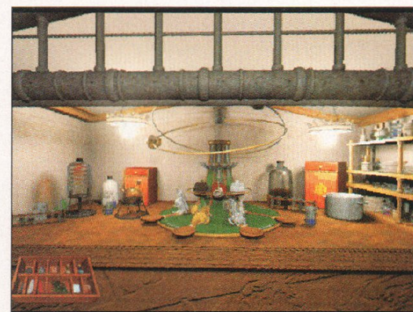
В камине — обрывок записки, на кресле — следы острых ногтей. Чтобы это значило? Ах, да. Здесь побывал Мефистофель и, видимо, остался недоволен. В чем же тайна Натаниэля? Что-то он должен был оставить благодарным потомкам. Поищем.

В ящике письменного стола ничего интересного, кроме трубки и коробка спичек. А вот как открыть секретер? Просмотрев содержимое книжной полки, находим учебник математики. «Кодом является ключ». Мудрено излагает. Хотя все, оказывается, надо понимать буквально. В лежащей по соседству толстой книге кодов действительно находится ключ от секретера. Похоже, наши ожидания оправдались.



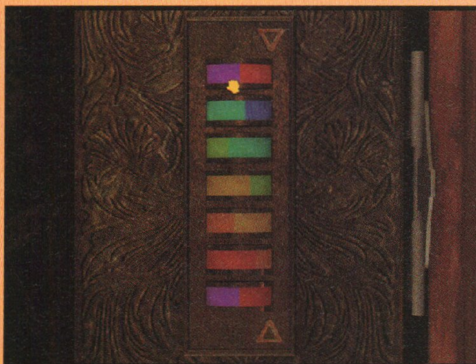
В секретере много интересного. Заберем по порядку печатку из левого верхнего ящика, письмо из среднего, лупу из верхнего правого, нож для разрезания бумаги из левого нижнего. В правом углу кабинета виднеется карта, а вот в правом нижнем ящике ничего нет. Странно. Кстати, если обратить внимание на скульптуру внизу кабинета, в ней явно отсутствует какая-то деталь. По закону квеста, если такие вещи совпадают, ищи тайник где-то поблизости. Скорее всего, тайник как раз в правом пустом ящике. Попробуем открыть пустой ящик, пока левый нижний ящик закрылся не совсем, а только находится в процессе. Так и есть. В правом ящике нашлась голова статуи. Приладим ее слева внизу секретера, и откроется еще один шкафчик. Прослушаем имеющиеся в нем магнитные катушки, почерпнув еще немного ненужной информации. В кабинете пока все. Пора пройти в спальню, она, кстати, находится под левой лестницей, если спуститься вниз и встать спиной к входной двери.

Первое, что бросается в глаза, это довольно крупный выдвижной ящик под кроватью. Напротив кровати находится витражное окно. Оно открывается, и, если положить вовнутрь карту, а затем еще раз взглянуть на стекло, явно проступят некие координаты: 50° 20' и 0° 45', слово ОМАНА и дата 06.06.1944. Вспомним, что вокруг кровати расположены четыре тумбы с циферблатами. Выставим на каждой из четырех по числу. На левой тумбе у изголовья кровати — 50, на правой у изголовья — 20, затем на левой в ногах кровати — 0 и, наконец, на правой — 45. Ящик откроется, и в нем еще одна запертая шкатулка с печатью. Приложим к ней печатку, найденную в секретере. Внутри шкатулки — огромная книга и барабан с цифрами и буквами. Его отложим на потом, а книга открывается довольно просто. Выставив на крутящихся дисках последовательно все цвета радуги снизу вверх согласно известной детской поговорке: Каждый Охотник Желает Знать Где Сидит Фазан. Единственная тонкость — цвета следует выровнять по правому краю. Внутри книги находится запечатанный конверт. У нас

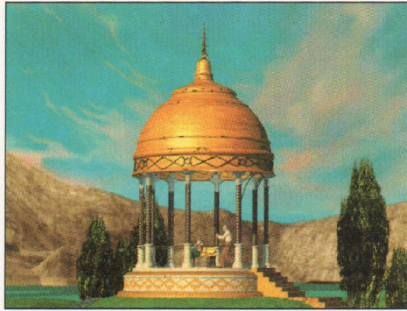


имеется нож для разрезания бумаги. Главное — аккуратно подцепить печать, не повредив ее. Для этого введем нож под печать справа и затем опустим его вниз. Кстати, подробная инструкция, как проделать эту хирургическую операцию, лежит в гардеробе. Откроем третью дверцу слева и внимательно осмотрим одежду на верхней полке. На одной из вещей есть ярлык. Рассмотрев его повнимательнее через лупу, найдем пошаговую инструкцию по открыванию конвертов с печатями. Если все сделано правильно, конверт благополучно откроется, и в нем окажется убийственная записка: «Это тренировочный конверт». Настоящий — где-то в другом месте.

Что ж, двинемся дальше. Что это за огромный глобус, а рядом с ним диски с цифрами? Первые две линии цифр уже выставлены согласно дате, проступившей на







карте: первая линия — 0606, вторая — 1944. А что же надо набрать на третьей? Вернемся к гардеробу и откроем вторую дверцу слева. Обследуем висящий там костюм. В нем — старая открытка с рекламной надписью: «Посетите Омаха бич!» На обратной стороне открытки: A=0. Вспомним, что у нас имеется диск с цифрами и буквами. Посмотрим на него повнимательнее и аккуратно совместим буквы А в обоих рядах с имеющимися нулями и посмотрим, какие цифры совместились с буквами О, М, А, Н и А. Получим OMAHA=79030. Выставим заветное число в третьей линии, и глобус откроется. Внутри — настоящий конверт и женский шарф. Ищите женщину?

Открывать конверты мы уже научились, так что здесь никаких проблем. В конверте — вторая улика.

Последующая за этим видеовставка бесспорно доказывает, что Мефистофель наведывался к Натаниэлю. После нее Фауст опять оказывается в рабочем кабинете. Что же изменилось? Явно прошло время.

Пока мы ненамного приблизились к разгадке тайны ученого. Где же его научное наследие? Еще раз обследуем книжный шкаф. Там все по-прежнему (кстати, можно почитать «Фауста» Гете. Книга стоит на крайней левой полке). Зато изменилось содержимое секретера. Теперь в ящиках — еще одна пленка с записью и три мелка. Послушаем, может, это завещание хозяина? (Магнитофон все там же, в левом нижнем ящике секретера.)

Так и есть, Натаниэль гробовым голосом сообщает, что он оставил некоего помощника неизвестной природы, которого вам и предстоит обнаружить.

Натаниэль распихал по дому и его окрестностям всевозможные подсказки, следуя которым и нужно вернуть к жизни Гомункулуса.

Рядом с магнитофоном записка странного содержания: «Если хочешь узнать об огне, узнай все о пепле».

Итак, охота начинается. Подойдем к огню. Точнее, к камину. Пошевелим надувные меха. Пепел разлетится в разные стороны, приоткрывая тайник. Внутри тайника — загадочная коробка с отделениями и таинственными знаками. Начинает попахивать хиромантией, то есть как ее... алхимией. Рядом с коробкой рукоятка и записка: «Лягушка в колодце ничего не знает о морских просторах».

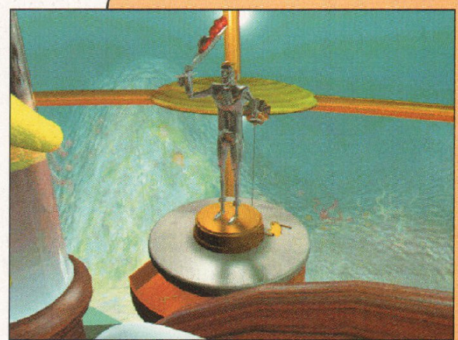
Выйдем из дома, прихватив лопатку, висящую рядом с камином. Направо от выхода — колодец. Прицепив рукоятку к колесу колодца, поднимем на свет божий ведро. В нем еще одна записка: «То, что внизу, похоже на то, что вверху». (Не забудьте посмотреть на лягушку, которая не в ведре, а на его ручке, и взять у нее из пасти артефакт.)

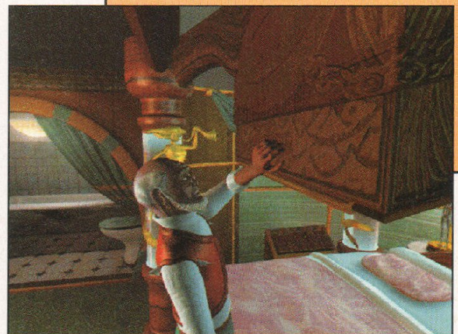
Кстати, вы заметили, что артефакты сами собой укладываются на положенные им в коробке места? Так что теперь все по старой доброй традиции — заполняем коробку, и делу конец.

Направимся влево от колодца, потом еще раз влево к булыжнику. Приподнимем его. Он отлетит в сторону, а на месте, где он только что лежал, выкопаем ямку. Клад состоит из подзорной трубы и очередной записки: «Аналогия. Повернись направо и посмотри вверх. Учись видеть в прожилках камня ветви дерева и найди застывший сок». Что ж, так и сделаем. Посмотрим на ветку дерева слева от места раскопок и водрузим на нее подзорную трубу. В нее четко видно какое-то пятно на скале. Пойдем туда и заберем еще один артефакт, рукоятку и записку: «Я — движение. Я живу наполовину в воздухе, наполовину в воде, но я держусь за землю. Седьмой после черного».

Где у нас тут поблизости движение? Ах да, водяное колесо около дома. Воспользовавшись рукояткой, приводим его в движение и внимательно смотрим на ковши на ободе колеса. Одно из них с черной полосой. Отсчитываем седьмое, начиная с него, и приостанавливаем колесо. В промежутке между седьмым и восьмым ковшами находится секретное отделение. В нем, как можно догадаться, артефакт, ключ и записка: «Пусть солнце засияет над радугой Ирис. Подсказка находится недалеко от моряков».

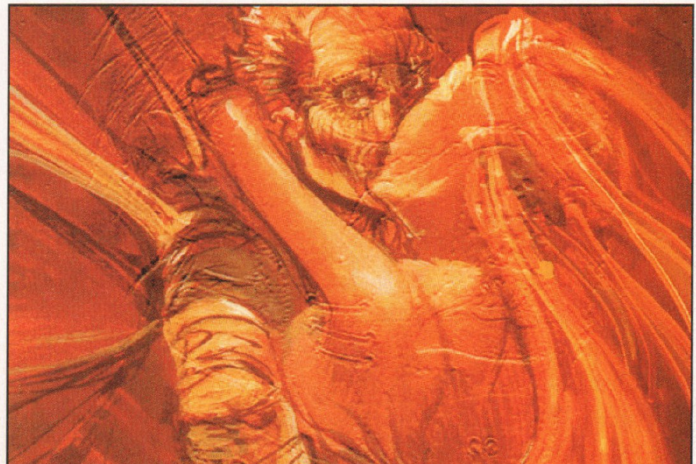
Помнится, радуга была в спальне. Вернемся туда. Ключом откроем ящик, висящий над кроватью. Повернем ручку с красным набалдашником вправо. Ничего не происходит. В ящике под кроватью — зеркальный тетраэдр. Посмотрим внимательнее на стену слева от огромного глобуса. Из щели виднеется что-то красненькое. Вытащим затычку, и тотчас комната заливается ярким цветом. Ослепляющий луч пронзает комнату и упирается в витражное стекло напротив кровати. Ба, древняя гравюра, на которой изображены моряки! В голове одного из них зияет дыра. Раз уж начались опыты с преломлением световых лучей, вставим ему в голову найденное зеркало. Луч отразится под нужным углом и пронзит окно с радугой. Это действительно радуга Ирис. Луч проходит через солнце в руках Ирис. Это и есть следующий артефакт с запиской на латыни: «Посети глубины земли».





Скорее всего, имеется в виду глобус. Откроем его. Внутри, конечно же, еще одна записка и еще один предмет. Подсказка гласит: «Никто не может бродить, рассматривая звезды с камнем в ботинке». Ботинок. Ну где же, как не в гардеробе, во втором отделении слева. Повернем каблук башмака и наконец последнее послание: «Пора на кухню».

У нас не хватает одного артефакта. Но на кухню, так на кухню. На столе стоит подозрительный прибор: всевозможные уравновешивающие устройства, загадочные знаки и сосуды. Поищем последний предмет. В правом навесном ящике на правой стене — пакетики с солью. Возьмем обычную



соль, каменную соль и соль мудрых. Все артефакты на месте, приступим к волшебству. Для этого достаточно кликнуть на конструкции, стоящей на столе, и начнется действо по изготовлению Гомункулуса.

Вот и он, наш маленький гибкий помощник. Но что с ним делать? После всей этой алхимии в доме стало невыносимо жарко. Пора проветриться. Пойдем в заброшенный парк.

Прямо перед нами на асфальт падает свет прожекторов. У одного из них явно проблемы: он дрожит и никак не загорается, отбрасывая на землю невнятные отблески. Посмотрим наверх. Поместим в зияющее отверстие нашего гибкого помощника. Да будет свет! После окончания видеовставки подойдем к мусорному ящику. Все кончено, в наследство остался только лотерейный билет — сомнительный символ удачи.

Из дневника Теодора:
«Это письмо я нашел после смерти Натаниэля.
"Во время нашей последней встречи Вы предложили мне вернуться в НИИ ВУДУПРОМ. Это большая честь для меня, и я благодарен Вам за это предложение. Тем не менее я вынужден отклонить его. Мы давно и хорошо знаем друг друга, так что мой отказ не будет для Вас неожиданностью. Надеюсь, что в будущем нас ждет много светлых и радостных минут, и Вы всегда можете рассчитывать на мое уважение и преклонение.
Остаюсь навеки Ваш преданный слуга, Натаниэль Мейстер"».

Эпизод 3. Дух Казановы

После темных помещений отшельника Натаниэля Мейстера мир нового героя представляется райским уголком. Великолепные пейзажи, яркое солнце и молодость героя располагают к творчеству.

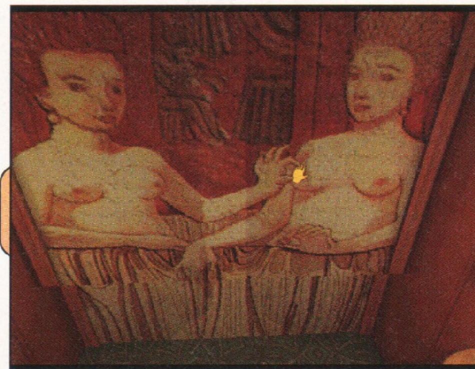
Пройдем в мастерскую художника (направо от входа). На стенах развешаны рисунки определенного свойства, красноречиво говорящие о пристрастиях их автора. Откроем стеклянную дверцу, за которой находится портрет его кумира — Казановы. Там же висит миниатюрный парик с косичкой, по моде восемнадцатого века. Неужели самого великого любовника? В углу напротив дверцы — небольшой столик, на котором стоит изящная шкатулка с краткой характеристикой персонажа и стакан с карандашами. Один из карандашей отличается особенно миниатюрными размерами, кроме того, к нему прикреплена стрелка от компаса.



Фрэнк — юное дарование, талантливый художник, недавно окончивший академию искусств. Он бесспорно способный мальчик, но судя по его произведениям, он к тому же далеко не евнух. Основной объект его творчества и вожделения — молодые девушки. Новоявленный Казанова соблазняет юных натурщиц, он просто одержим сексуальным желанием. Но, к сожалению, это единственный стимул его творчества. Мефистофель предлагает Фрэнку сделку: безнаказанное прелюбодеяние всевозможных форм и расцветок в обмен на его талант.



«Ах, хорошо-то как!» — Фауст щурился на солнце и блаженно улыбался щербатым ртом.



Именно сюда надо вставить карандаш.

Спустимся по винтовой лестнице вниз. Боже мой, какое откровенное панно! Приладим тонкий карандаш в соответствующее место, и панно превратится в дверь спальни. Да, типичное убежище любителя плотских утех. На столе — ужин с шампанским, у окна — кровать невероятных размеров, по бокам которой расположились соблазнительные золоченые русалки. На небольшой тумбочке у изголовья кровати — статуэтка Казановы. Но он лыс. Надо его приодеть. Как только паричок оказывается у него на голове, он начинает дружелюбно кланяться, а в тумбочке открывается потайной ящичек с золотым ключиком. Но отверстия, в которое его можно вставить, пока не видно.

Около кровати водружен компас. Приладим к нему найденную стрелку. Под действием магнита она начинает двигаться с северо-востока влево. Возможно, это направление, в котором надо поочередно нажать рубины, расположенные в пупках русалок? Действительно, начиная с русалки у правого изголовья кровати и заканчивая русалкой у правого подножия, нажмем четыре кнопки.

Потолок над любовным ложем опустится, превращаясь в достаточно объемный тайник. Оказывается, Фрэнк хранил у себя картину демона, соблазняющего молодую нимфу, и в тайне от всех частенько любовался ею!

И как-то раз к художнику действительно явился Мефистофель с предложением, от которого тот не смог отказаться...

После визита Мефистофеля в жизни Фрэнка все изменилось. Бесконечные вереницы женщин с незапоминающимися лицами сменяли друг друга. Для всех он был соблазнителен, желанен, но никто его не любил, и, что хуже всего, у него пропало желание рисовать. Вся энергия уходила на утоление его всепоглощающей страсти.

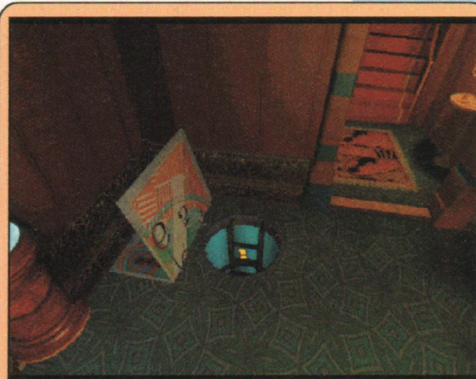
Все вещи в доме теперь говорят по-другому. Еще раз осмотрим все вокруг. Заглянем в ту самую маленькую шкатулку на маленьком столике в углу мастерской. Теперь в ней письма от издателей, которые отказываются печатать «Дневник соблазнителя», написанный Фрэнком. Он не представляет собой никакой художественной ценности. Да, не получился из парня Казанова.
Но где же сам дневник? Из ящика стола прихватим лупу и коробку со слайдами. Где бы их просмотреть? Заглянем еще раз в шкаф со стеклянной дверцей, где стоит портрет Казановы. В том месте, где раньше висел парик, теперь находится ключ.

Под центральной лестницей в полумраке стоит малозаметный столик. Присмотревшись, можно обнаружить в правом углу выключатель. Теперь очень удобно рассмотреть найденные слайды. Интерес представляют только два крайних правых изображения. На них — часы, похожие на те, что стоят тут же в мастерской. Часы на слайдах показывают половину шестого. Откроем их найденным ключом и выставим это время. Где-то что-то открылось.

Вернувшись в спальню, внимательно посмотрим на пол справа от кровати. Там, где раньше лежал коврик с циферблатом, теперь открылся люк. Может, это тайная мастерская художника? Перед тем, как спуститься вниз, прихватим диплом Фрэнка, висящий на стене в мастерской, потянув его за правый верхний угол.

Внизу находится фотолаборатория. Фрэнк явно увлекался фотографией. Все здесь наполнено стонами и криками прошлого, навевающими мрачные мысли. Что же случилось с бедным Фрэнком? Замучили до смерти поклонницы? Вряд ли.

Кое-что проясняет записка, вложенная в тот самый «Дневник соблазнителя», лежащий на столе. Это третья улика. И, судя по всему, также предсмертная записка. Покорение женщин не принесло Фрэнку счастья, и он решил покончить со своей неудавшейся жизнью. В правом углу письма различимо число 76. Что бы это могло значить? Если бы можно было зажечь свет и разглядеть все как следует. Глаза-то слабоваты. Над столом висит довольно крупная фотография девушки: «Если ты ищешь причину отчаянного поступка, найди загубленную мечту». Чуть дальше, слева от стенной лестницы, висит другая крупная фотография с номером 76. Что, если отогнуть край портрета? Ух, небольшой тайник с зеленой и красной лампами. Осталось найти место, куда вкрутить лампочку. Рядом стоит рабочий стол, справа — кнопка выключателя. Нащупаем в темноте над столом отверстие



Вход в тайную фотолабораторию Фрэнка.

для светильника и вкрутим туда красную лампочку. Теперь на свету можно спокойно поразмышлять о загубленной мечте Фрэнка. Может, имеется в виду светлый путь, указанный молодому художнику при получении диплома и перекрытый Мефистофелем и пагубными желаниями Фрэнка?

Положим диплом под красную лампу. В кровавом освещении проступают роковые слова Мефистофеля: «После того, как ты заключил со мной сделку, у тебя хватит сил написать только одну картину, а потом — конец».

После такого мрачного предречения, Фрэнк решил сжечь себя заживо. Но самоубийство не удалось, и всю оставшуюся жизнь он проходил в маске.

После видеоряда вы попадаете в подземелье. Из него довольно легко выбраться. Обойдя кругом возвышение с рельсами, найдите деревянную дверь с зазорами. Она открывается, если кликнуть на левом углу двери. Внутри — странный механизм, видимо, дело рук Натаниэля Мейстера, а слева от него в сейфе — точно такой же, но в сто раз меньше. Действуйте по принципу цепной реакции: если в Японии бабочка махнула крыльями, значит, в Африке будет ураган. Потихоньку потяните рычаг влево вверх до максимума. Это приведет в действие большой механизм.

Куда попадет душа Фрэнка, теперь совершенно ясно. Жаль, конечно, парня, но ничего не поделаешь. Так что делать Фаусту здесь больше нечего.

Эпизод 4. Призрачный любовник

Чтобы попасть во двор, пристроим Гомункулуса на штырьке, торчащем вверху лестницы. Теперь путь

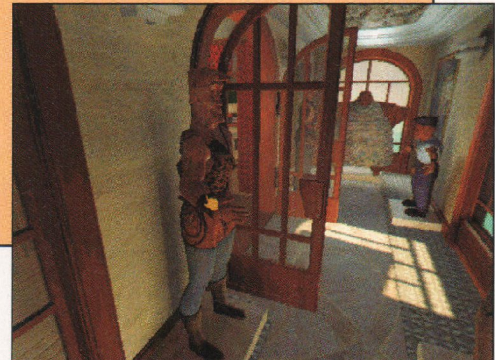
Четвертая история возвращает нас к первому эпизоду. Главная героиня, русская портниха Калинка, была возлюбленной, если так можно выразиться, того самого Каннибала, из-за которого сестры Лили и Джоди перерезали друг друга. У Калинки было доброе сердце, и она пыталась помочь всем своим знакомым совершенно бесплатно.

открыт, поднимемся и оглядимся. В одном конце двора — сломанный фонтан, рядом столик с навесом, цветочный горшок, в общем, пока не за что зацепиться.

Пройдем в дом. Зайти можно только через дверь с разбитым стеклом. Ах, это дело рук Лили и Джоди! Дешевые методы расправы с соперницей. Рядом с дверью (уже внутри дома) — записка с добрыми делами: перо — близнецам, кожаный пояс — Каннибалу, маску — Фрэнку. Так, три



Сестрам — перою.



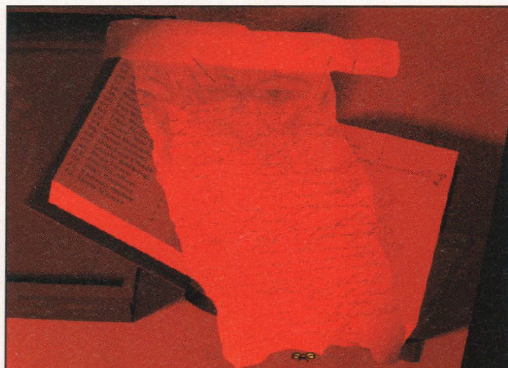
Каннибалу — пояс.

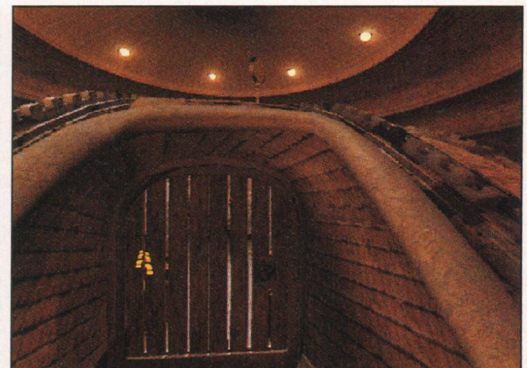
поручения уже есть. Снаружи около двери — деревянная коробка, в ней — павлинье перо. Куда бы его пристроить?

Войдем в дом. Комната, в которой мы оказались, судя по всему, мастерская по пошиву одежды. В центре — швейная машинка, она нам пока не пригодится, а вот чуть дальше в ряд выстроились сразу три портняжных машинки: нечто вроде перфоратора, резак на тонкие полоски и резак на толстые куски. С помощью последнего отрежем кусок крепкой и кусок тонкой кожи, затем пропустим толстый кусок через машинку, застрачивающую полоски. Получившийся поясок, как явствует из записки, надо передать Каннибалу. Но где же он? Пройдем в дальнюю комнату с восковыми фигурами. Тот манекен, на который одевается поясок, и есть Каннибал.

Рядом с фигурой Каннибала примостились сестренки. Им — перо. Так, два задания выполнены, а где же взять маску? На столе рядом с письмом Теодора лежит по-

Ну и отношения. Жуть. Из разговора ясно, что Каннибал хочет добиться любви Калинки любыми способами, а она упоминает о каких-то листьях, связанных с временами года.







Самое сложное — приготовить раствор из трав. Для этого надо проникнуть в потайной садик и собрать листья одного и того же растения в разные времена года. Дверь в этот райский уголок находится на кухне.

дробная инструкция, как ее изготовить. Для этого нам понадобятся респиратор, шнурки, марлевая маска, мягкая салфетка и настой из трав. Сетчатый респиратор и шнурки лежат в ящике стола около входной двери. Марлевая маска и мягкая салфетка — в ванной в ящике под зеркалом. Тут, правда, все не так просто. Либо это хитрая задумка авторов, либо глюк в игре, но щелкать по ящику бесполезно, он не откроется. А для того чтобы достать из него предметы, надо встать к зеркалу спиной и прикинуть, в каком месте появилось бы отражение ящика, если стены в ванной были бы зеркальные. Получается, где-то около висящего рядом с зеркалом полотенца. Щелкните на стене рядом с ним, и откроется отражение ящика.

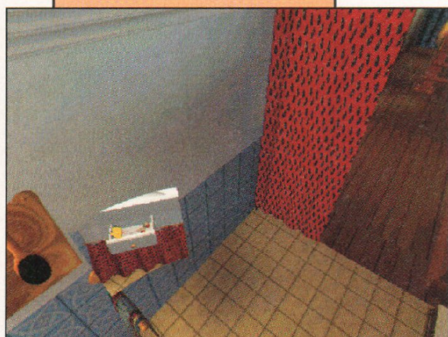
Отогнем малопривлекательную портьеру под лестницей. Да, похоже на этой кухне проводились алхимические опыты. Полно всяких склянок, трубочек, сообщающихся сосудов. Интересно, а что на кухне делают огромные старинные часы? Чует мое сердце, за ними — секретная дверка. Ключ, должно быть, где-нибудь в укромном месте. А что по понятиям девушки укромное место? Наверное, где-нибудь под подушкой.

Поднимемся в спальню. Под подушкой, конечно же, ничего нет. А вот если повнимательнее посмотреть на ткацкий станок, стоящий в смежном помещении, в нем можно обнаружить маленький конвертик. Аккуратно отогнув края, достаем ключик в виде полумесяца. Да, это именно то, что нам надо. На часах тоже нарисованы какие-то небесные мотивы, так что прилаживаем месяц рядом со звездами и попадаем в садик.



Комбинация знаков, приводящая в движение машину времени.

Вокруг царит весеннее цветение. Нужное нам растение лежит прямо перед носом на столе. А рядом — доморощенная машина времени, с помощью которой нам и предстоит побывать во всех временах года. Нам пока неизвестна комбинация знаков, посредством которой машина приводится в действие. Но если вспомнить, на что намекал старина Мефистофель в последнее свое пришествие, то станет понятно, что надо идти к воде.



Надо открыть отражение ящика.

Во дворе находится сломанный фонтан. Прихватим из ящика стола с аппаратами канистру и отправимся за водой.

На голове титана, поддерживающего сосуд, есть заветная кнопка. Какое-то количество воды из сосуда вытечет, промыв титану желудок, а мы разместим внутри сосуда канистру. Теперь заглянем в сосуд. Это уже не просто голубая муть, в ней явственно проступают четыре знака, необходимые нам для путешествия во времени.



Ключик — в фиолетовой тележке.

Запомним комбинацию и вернемся в сад. Поочередно нажав четыре кнопки, перенесемся для начала в лето, затем в осень и, наконец, в зиму. Весна, как вы поняли, — выход из замкнутого круга.

Но тут, как всегда, спокойное течение жизни нарушает появление Мефистофеля. У Фауста всего 15 минут, чтобы починить фонтан и найти жемчужное ожерелье, о котором болтали близнецы. Скорее всего, он уже и раньше сообразил вытащить гвоздь из фонтана и подобрать носовой платок там же, под вращающимся колесом. Если нет, тогда придется побегать, а старику, то есть мне, это — как гвоздь в горле.

Постепенно перед нами открывается романтическая история Калинкиной любви. Но лицо ее мифического любовника так и остается скрытым, хотя вы наверняка догадались, кто он. Ну вот, все растения собраны и...

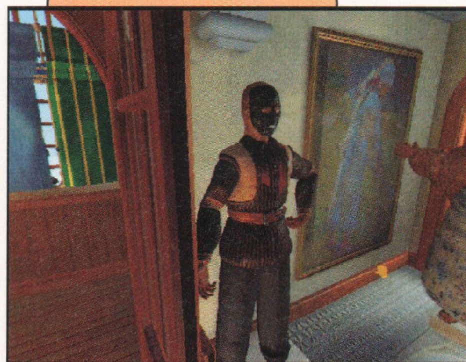
Нехитрая починка фонтана как раз и заключается в том, чтобы вытащить застрявший в колесе гвоздь и крутануть ручку, а ожерелье завязано в носовой платок.

Самое время вернуться к нашим баранам — приготовить колдовское зелье. В кухне на столе располагается странная конструкция, похожая на соковыжималку. Вытащим пробку и засунем в отверстие собранные листья. И, что немаловажно, закроем сосуд пробкой, подожжем горелку, подождем и, перекрестясь, подберем склянку с зеленоватой жидкостью. Рядом с соковыжималкой стоит пресс. В него мы впоследствии положим полуфабрикат маски, а пока вернемся в пошивочную мастерскую.

На этот раз отрежем (если мы этого еще не сделали), раскроим и прометаем кусок мягкой кожи (первое действие производится на самой правой из стоящих на столе машин, второе — на самой левой, ну а третье, сами понимаете...).

Теперь все это надо прострочить. Сначала положим под иглу швейной машинки саму маску, потом пришьем к ней шнурок и сетчатое забрало. С этим уже можно возвращаться на кухню. Поместим маску под пресс, сверху положим марлевую повязку, теперь польем бальзамом и прикроем салфеткой. Все, маска готова. Остается только одеть ее на манекен Фрэнка.

Вот так делаешь-делаешь что-то, а как подумаешь, что именно, мороз по коже. Фауст, это безумие, не пора ли остановиться? Сколько можно доделывать дела за тех, кто давно почил в бозе, да еще и постоянно является и руководит, что да как. Ну, если тебе, то есть мне, все это нравится, пошли дальше.



Фрэнку — маску.

Кукла Фрэнка, кажется, что-то сказала про обручальное кольцо. Опять же, где укромное место у девушки, как не в спальне? Рядом с колыбелькой — сахарный замок. Подожжем свечку и посмотрим, что будет. Потушить ее надо в тот момент, когда кукла на тележке выезжает из домика. У нее в руках находится колечко. Вот и все. Теперь, надеюсь, абсолютно ясно, что Калинка не продавала душу дьяволу?

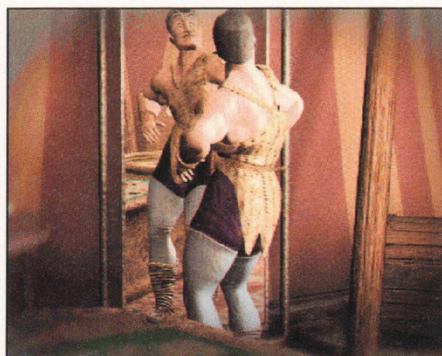
В библиотеке горы антиквариата. Но нам нужна всего одна полочка. Поднимемся по стенной лестнице (ох, и где сейчас тимуровец?) и посмотрим на названия. Что-то смутно знакомое есть в каждом из них. Возьмем все говорящие книги и затем расставим их в таком порядке, чтобы первые слова названий составили фразу следующего содержания: «I, Teodor, lost hope in 1917 and signed a contract with Mephisto». Всего 12 книг.

А Калинка Высоцкая в один прекрасный день стала миссис Барнс. Очень милая история. Современная версия «Красавицы и чудовища».

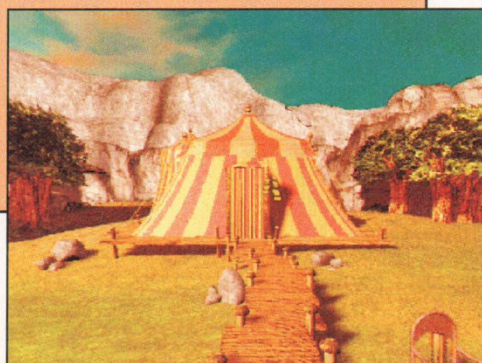
Эпизод 5. В клетке с тигром

Непритязательный Каннибал живет в цирковом шатре. Похоже, тигры живут вместе с ним. Углубимся в эту палатку порока. Сразу видно, что Каннибал с неприкрытым цинизмом относится ко многим своим знакомым. Не зря же он так бережно развесил их по стенам. Какие необычные старинные часы! Видимо, дедушка Каннибала обожал азартные игры. Даже циферблат у них в виде рулетки. Может, тряхнуть стариной и попытать счастья? Но, кажется, меня заел склероз. Совершенно не помню, в чем тут фишка, или фишка это в домино, а в рулетке — руль? Ладно, снимем дедушкин циферблат и положим на игровой стол. Рядом с часами — мольберт, на мольберте — инструкция: «19 — черное, 7 — красное». Наверняка, заветная комбинация, приносящая удачу. Попробуем выставить ее на рулеточном барабане. Странно, 19 черное отсутствует. Может, попробовать 19 красное? Так, выставим 19 красное и нажмем кнопку. Дальше идет ноль, выставим его и снова нажмем кнопку. Если дальше выставить, согласно записке, 7 красное, ничего не получится. Это подвох. Поэтому попробуем выставить 7 черное. Но его нет на табло. Вспомним, что рулеточный барабан представляет собой еще и циферблат, так что черная цифра семь (7 часов) присутствует напротив 22 черное. Выставим 22 черное и нажмем кнопку. Теперь — 7 красное, кнопку. Опять ничего не происходит. Может, еще итерацию? Так, опять 19 красное. Все, ларчик открылся. Обойдем стол (необходимо встать с левой стороны стола лицом к выходу) и вытащим из тайника катушку с пленкой и плетку.

Плетка — это пятая роковая улика. А где же тигры? Конечно, давно почили в бозе, но на пленке наверняка запечатлен самый расцвет их иллюзорной жизни. Где же кинопроектор, этот одиозный предмет, внушавший благоговейный трепет нашим дедушкам и бабушкам? Над кроватью висит красочный портрет Каннибала, а за ним, как водится, тайник. Ключа, разумеется, нет.



Надеюсь, после всех ужасов, которые вам пришлось пережить, Каннибал покажется безобидной овечкой. У него добрая душа — он любит животных, особенно тигров, любит деньги, но совершенно не уважает людей. Ну с кем не бывает? Зато обожает выпить и делает это с завидной регулярностью.



Непритязательный Каннибал живет в цирковом шатре.

«Ох, устал я. Очень хочется выпить. Вся эта возня с неприкаянными душами мой порядком действует на нервы. Что тут припасено у этого выпивохи Каннибала?» — бормотал Фауст, оглядывая шкафчик с бутылками, стоящий у входа. Тут он заметил, что пробки бутылок окрашены в те же цвета, что и клетки на рулеточном барабане.

Может, надо нажать пробки бутылок в той же последовательности, что и цвета на рулетке? Красный, голубой, черный, красный, красный. При нажатии кнопки должны проседать. Если все нажато правильно, за бутылками откроется тайное отделение, в котором, помимо редких сортов выпивки, лежит ключ от тайника над кроватью.

Вот он, долгожданный раритет — кинопроектор начала века. Установив катушку с пленкой, поищем какой-нибудь источник электричества. Что-то похожее на динамо-машину находится на маленькой тумбочке возле кровати. Присоединим разноцветные проводки к полюсам этого чуда техники и крутанем барабан. Нет, так ничего не выйдет. Чтобы он постоянно вертелся, вырабатывая ток, нужно что-то вроде белки в колесе. А где же нынче достать белку?

Осмотримся, белка не белка, а мышку поймать можно. Если ее не спугнуть, а встать подальше, примерно около входа в палатку, и посмотреть оттуда на кровать, то хорошо видно задремавшего на мягких перинах грызуна. Засунем его в вертящийся барабан. Мышь, похоже, еще не совсем проснулась.

А теперь — кино. Пленка наглядно иллюстрирует премудрости дрессировки тигров. А именно: двойной удар кнутом — парный прыжок тигров, одинарный удар кнутом — одиночный прыжок тигра. Направление движения хищников — случайное.

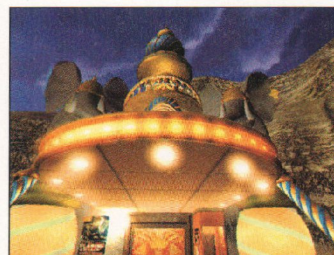
Кинофильм «Их нравы» закончился, и в доме Каннибала осталась всего одна неразрешенная загадка. В углу его комнаты стоит сундук, в котором находится напольный рычаг. Не думаю, что он для того, чтобы сдвинуть землю. Вставим рычаг в предназначенное для него отверстие в углу комнаты около выхода и дернем его. Из пола начнут выскакивать портреты: некоторые — смутно знакомые, некоторые — не очень.

Запомним последовательность портретов в зеркале.

Вернемся к рычагу и отхлещем выскакивающие портреты в указанном порядке: близнецы, мужчина в кепке, мужчина в голубом ореоле и, наконец, толстуха.

С домом Каннибала покончено. Теперь перед нами старинная «Веселая карусель». Может, вспомнить молодость и прокатиться? Зайдем в будку обслуживания карусели. На панели управления — два отверстия, вто-

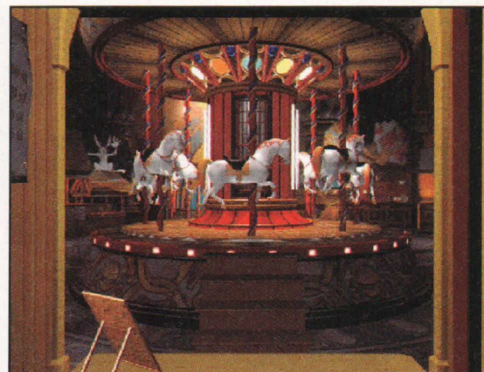


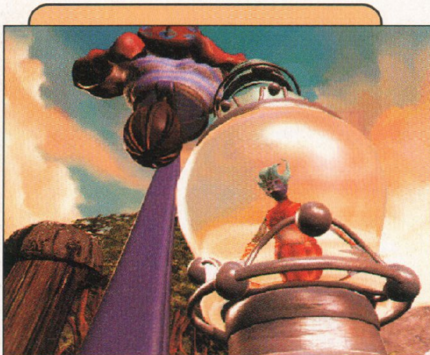


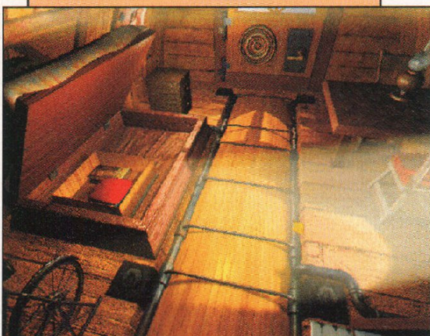
«Вот тебе, вот тебе», — Фауст легонько, чтобы не убить, охаживал плеткой полусонную мышь. Вскоре она сообразила, что к чему, и стала вертеть барабан самостоятельно.

По большому счету, можно обойтись и без мышки. Если вам не повезло, и мышки не оказалось на кровати, достаточно просто пару раз садануть по барабану плеткой, и он начнет крутиться самостоятельно.

«А сам-то я как выгляжу? Уже и забыл. Пойду посмотрюсь в зеркало от греха», — подумал Фауст. Но вместо изображения старика зеркало продемонстрировало все те же портреты, правда, уже в определенном порядке.







рое — пусто. Ладно, дернем рычаг. Карусель проехала полкруга и остановилась. Как устранить неисправность? Осмотрим карусель. Пройдем от будки вправо вокруг карусели.
Над одной из лошадей светит оранжевый привлекательный фонарь, а в носу у той лошади — кольцо, как раз по размеру пустого отверстия на панели управления. Вставим его на место, то есть не в нос, а в отверстие на панели управления, и карусель закружится во всю мощь, да так, что в ней распахнется секретная дверь, ведущая вниз.

Это и есть тигриная клетка. В царящем здесь смраде долго находиться тяжело, да и вообще непонятно, что здесь делать. В темноте еле-еле белеют чьи-то останки. Достаточно хрупкий скелет. Не похоже на буйвола или барана. О, боже, между ребрами застряло ожерелье Лили! Так вот кому Джоди скормила мясо своей сестры. Да, все пошло впрок.

Из дневника Теодора:
«Ветеринар сказал мне, что тигр умер от разрыва сердца после того, как исчез его хозяин. В это трудно поверить. К сожалению, я не думаю, что боль, которую Каннибал всю жизнь приносил людям, может компенсировать любовь к тигру».

И вот та же клетка, а точнее — цирковой вольер в свои лучшие времена. Необходимо усадить тигров на центральную тумбу с помощью двойных и одинарных ударов хлыста, что равнозначно одинарным или двойным щелчкам мыши. Тут нет никакой определенной комбинации ударов, так что немного помучившись, можно усадить их куда надо, правда, вспомнить потом, как это делалось, практически невозможно.

Подиум опустится, пол развернется, и внизу окажется все та же смрадная клетка. Около деревянного ящика среди костей Лили лежит обрывок соглашения Мефистофеля и Каннибала. Мефистофель предложил Каннибалу полную безнаказанность в обмен на его душу.

Фауст опять оказывается в парке развлечений вблизи синематографа. На прилавке лежит лотерейный билет.

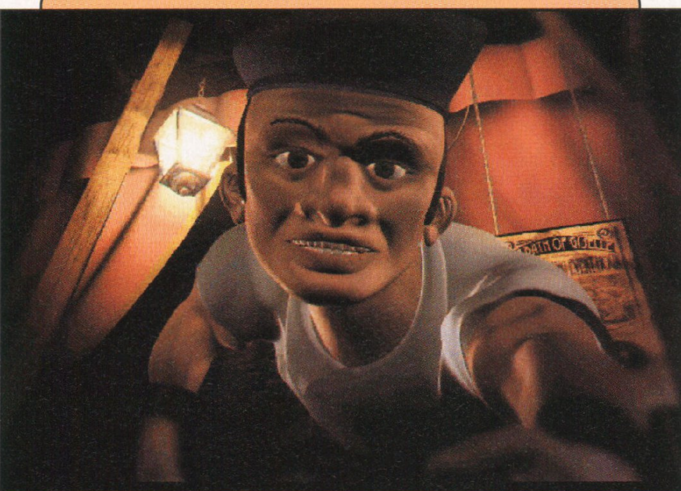
Войдем внутрь комнаты киномеханика. Справа на полке — катушка с лентой. Какие тайны хранит этот древний моток? Правда о Каннибале превзошла все самые смелые ожидания.

Эпизод 6. Карлик-самогонщик

Похоже, в дом Тода можно пробраться только ползком. Но это все равно не поможет, если предварительно не открыть входную дверь. Делается это так. Неподалеку от входа стоит боксерская груша. Старику Фаусту, конечно, не под силу долбануть по ней так, чтобы стрелку на висящем сверху циферблате заклинило, а вот наш гибкий помощник Гомункулус вполне с этим справится. Ну, долбанули, а что дальше? Дверь тут же закрывается, старику Фаусту опять же не добежать. А вот если закинуть вперед Гомункулуса, он ее придержит.

Пошарим в домишке. В стоящих у входа выдвижных ящиках — кольцо, медальон Святого Кристофера (это шестая улика) и старая газета.

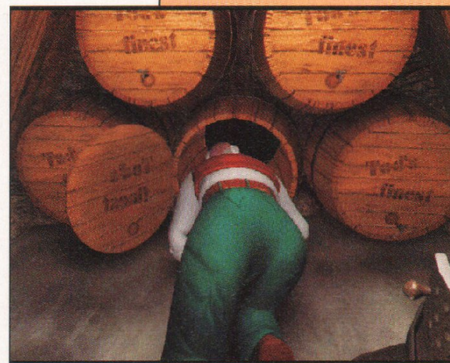
Любопытный у Тода краник. Можно сказать, заветная мечта любого пьяницы. Вертишь левую ручку — вода, вертишь правую — виски! Правда, струйка подозрительно слабенькая. Где же сам виновник райского наслаждения — самогонный аппарат? По идее, он должен каким-то образом присоединяться к водопроводу и под давлением подавать зелье в кран. Значит, существует заветный погребок, где и происходит таинство самогоноварения.



Тод очень любил детей. Он и сам был мал, как ребенок, а точнее, был карликом. У него дома располагался целый приют, существовавший на прибыли от незаконного производства виски. Цех по производству выпивки был за стеной детской. Клиенты исправно платили, и Тод в свободное от работы время мог себе позволить заняться любимым делом: он собирал сироток по всему парку развлечений, кормил их и воспитывал. Может, это происходило из-за недостатка ласки в детстве самого Тода; может, у него было очень доброе сердце; а может, ему не давали покоя лавры Робин Гуда.

В комнате не использованным остался только старый велосипед. Может, тоже своего рода динамомашина? Оказывается, не совсем. При первом применении велосипед открывает шторы. Затем зафиксируем заднее колесо, и прокатимся еще раз. На этот раз открылась крышка кровати, а в ней — потайная дверка. Но, чтобы ее открыть, необходимо знать некий код. Что же это может быть? Помнится, при осмотре комнаты мы наткнулись на день рождения Тода — 1 ноября 1893 года. Выставим на замке в нижней линии — 11193.

Вот она, «спиртная» фабрика. В центре — бездонный колодец, рядом — пустые бутылки, парочку возьмем. А вот и большая печь, в которой происходит чудо превращения обычного спирта в божественный напиток. Рядом с печью — бочки с готовым продуктом.



Чисто машинально Фауст отвинтил краник у левой бочки в среднем ряду и приспособил его к средней бочке в нижнем ряду. Тут верх бочки вывалился, и она оказалась пустой. Да не просто пустой, а еще и бездонной. Кряхтя, Фауст пролез в отверстие и очутился в спальне на несколько человек.

В левом углу на полу лежит дохлая мышь, в правом — грязные тарелки. Пройдем в ванную. В зеркале почему-то отражение Тода. Откроем аптечку. Ах, вот как! Детишки участвовали в реализации продукции!

Вдруг зазвонил телефон. Фауст долго слонялся по темным закоулкам спальни, пока не обнаружил аппарат в закутке между правыми койками недалеко от ванной. Это был один из постоянных клиентов Тода — Фрэнк Уитти. Ему надо срочно выпить. Кроме того, голос Фрэнка сильно смахивал на голос Мефистофеля.

Опять дьявольские штучки. Фауст почувствовал, что он удивительно легко пролез обратно в бочку, словно резко уменьшился в размерах, превратившись просто-напросто в Тода.

Поднимемся наверх. Мефистофель уже поджидает Тода, и ему невыносимо хочется выпить. В принципе, надо спешить, но делать это необязательно. Не стоит лихорадочно сохраняться каждые тридцать секунд. Если вы не успеете, Мефистофель даст вам второй, третий и так далее шанс.

Приступим к изготовлению виски. Все что нужно сделать — это усилить напор виски в кране. Сначала следует растопить печь в подпольном цехе. Для этого понадобится полено из камина, стоящего в комнате. Если полена там нет, дерните за кольцо на орнаменте сверху камина. Это приспособление для поднятия дров.

Можно, кстати, не мучиться с орнаментом, а нажать специальную красную кнопку около колодца в висковарне.

Теперь спустимся обратно вниз и подберем, если мы этого еще не сделали, старую газету в помойном ведре и пустую бутылку в ящике. Вместо бутылки можно использовать плошку, лежащую рядом с колодцем, но это не принципиально. Нацедим в бутылку либо плошку газолина из правой верхней бочки и зальем его в верхнее печное отверстие. Затем откроем нижнее отверстие и положим туда газету, полено и подожжем спичками. Все, можно подниматься к крану. Теперь напор виски просто исключительный!

Нальем выпивку в пустую бутылку и уже из бутылки нальем в стакан, стоящий на столе. На запах прибежит Мефистофель и предложит сыграть в покер. Чтобы он отвязался, достаточно выиграть у него два-три раза подряд. Для этого не нужно подбирать специальные комбинации с множеством названий: стрит, спринт и так далее. Главное, чтобы в определенное время у Фауста оказывалось в сумме больше очков, чем у Мефистофеля. Для этого надо отбрасывать фоски, оставляя картинки и десятки. Когда-нибудь вам обязательно повезет.

Из дневника Теодора:
«Я решил сохранить это письмо, найденное в бумагах Тода уже после его смерти.
"Дорогая мисс Несс,
я знаю, что дело всей моей жизни не очень популярно в этой новоявленной Америке. Мистер Маккарти и его приятели, несомненно, назовут меня коммунистом. Это новая общественная болезнь, но я уже слишком стар, чтобы от нее страдать, и слишком близок к смерти, чтобы ее бояться. Так что оставляю за вами право оценить мои деяния. С наилучшими дружескими пожеланиями, Тод фон Эссенбек"».

Эпизод 7. Озеро Жизели

Войти из прихожей в дом не так-то просто. Где-то есть потайная дверь, но где? На стенах прихожей развешаны цирковые афиши. Все герои нашего повествования — прославленные звезды балаганного искусства. На плакате с Жизелью для остроты ощущений написан ее вес — 550 фунтов. А вот, наверное, и та самая ванна, в которой Жизель репетирует свой номер. Посмотрим внимательно на кран: на нем висит маленький ключик, который, очевидно, открывает ящик, висящий над ванной. Внутри — некий то ли гидравлический, то ли термодинамический прибор. Выставим на нем 550.

В комнате центральное место занимает, конечно, холодильник. Во избежание грабежа самого ценного в доме — продуктов — холодильник крепко-накрепко заперт. Оглядимся и поищем ключ. По стенам развешаны старые фотографии. Трехканальное радио передает голоса из прошлого. В выдвижном ящике — газета за 1914-й год. Над кроватью Жизели — навесная полка. Да, в душе она оставалась ребенком. На полке лежит ее любимая кукла. У нее в кармашке — ключ от холодильника. Рядом с куклой — коробочки с картинками.

Ожидания Фауста не оправдались. В холодильнике не нашлось ничего съестного, только в морозильнике — будильник и замороженное письмо.

Рядом с холодильником находится плита. Чтобы разморозить письмо, достаточно положить его в стоящую на плите кастрюлю, включить газ и поднести к нему спичку. Как только письмо разморозится, выключить газ. Все.

Письмо оказалось очередным договором Мефистофеля. В обмен на душу Жизели, он дал ей волшебную ложку. Она лежит под подушкой.

Ложку в действии можно испробовать в холодильнике: он тотчас наполнится деликатесами. К холодильнику приделан внушительных размеров крюк. Значит, холодильник поднимается? Должно быть, под ним находится скрытый проход. Надо чем-нибудь соединить крюк с идущими по потолку железными балками.

Откроем еще раз холодильник. На внутренней стороне дверцы стоят четыре бутылки с точь-в-точь такими же картинками, как на коробочках, найденных рядом с куклой. Расставим их под бутылками так, чтобы картинки на коробочках и бутылках совпадали. На дверце откроется потайное отделение с цепочкой. Осталось присоединить ее к крюку и железным рельсам. К сожалению, чуда не произошло, и холодильник не поднялся. Тут нужен еще один механизм. Рядом с кроватью Жизели лежит заводной плюшевый медведь. Дадим ему в лапы крюк и повернем ключик у него на спине.

По правой стене, как и раньше, развешаны фотографии. За одной из них — тайник со шкатулкой в виде черепашки. В ней — обрывок газеты.

Была совершена кража шедевра. Оказывается, Фрэнк пытался сделать копию украденной картины. Да, в предсмертной записке он действительно упоминал о деле всей своей жизни. Так вот на что он тратил свой талант! Но где же спрятано это творение?

На столе стоит небольшая коробка с секретным отделением. В нем хранятся обрывки старого письма. Возьмем их все. Затем разложим в следующем порядке: первый, справа от него — четвертый, под первым — второй, справа от второго — пятый, под вторым — шестой, справа от шестого — третий.

У Фауста появилось жгучее желание прокатиться на этом аттракционе детства и обозреть просторы «Страны грез». Он прошел к будке управления. Но тут его внимание привлекли красочные фотографии, видимо, сделанные с высоты птичьего полета. Он взял их и решил рассмотреть их получше тут же на прилавке. Он узнал в них семь мест, где ему пришлось побывать, разыскивая заблудшие души. И он разложил фотографии в порядке посещения этих мест: Love Island (Остров любви), The Great Inventor (Великий изобретатель), Visit Us (Посетите нас), The Enchanted Island (Заколдованный Остров), Great Attractions (Классное зрелище), Bootlegging (Контрабандный товар) и The Bath of Giselle (Ванна Жизели).

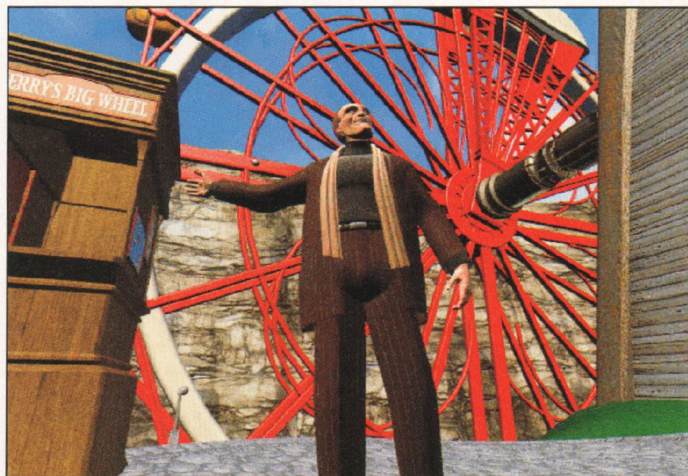
Теперь настала очередь Фауста подписывать контракт. У него есть выбор: либо стать владельцем парка и попытаться восстановить заброшенную «Страну грез», либо оставить все, как есть. В первом случае надо вложить перо в свободную руку нотариуса, во втором — самому подписать контракт.

На том приключения Фауста благополучно завершаются. Все души расставлены по местам и получили наконец законный покой. Вот и сказочке конец. MG



Фауста чуть не хватил удар, когда ванна Жизели начала уходить у него из-под ног, открывая проход в подпольную спальню.

Уродство не менее привлекательно, чем красота. Испокон веков цирковые балаганы пополнялись всякого рода карликами, сиамскими близнецами, лилипутами и толстяками. У неискушенного зрителя порой от одного вида бродячей труппы холодело в душе. Но зрелища всякие важны, зрелища разные нужны. В программе «Страны грез», кроме сиамских близнецов, укротителя тигров, человека в маске, была и еще одна звезда. Ее номер назывался «Купание Жизели». Жизель весила 550 фунтов, и в принципе любое озеро, в которое она входила, тут же выходило из берегов. Несмотря на чудовищные размеры, девушка была ранимой и беззащитной. Дабы защитить несчастную от нападок и издевок человечества, Мефистофель взял ее под защиту. Но, как известно, никакое покровительство не бывает бескорыстным.



Захожу один я на кладбище...

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДРАКУЛЬЕМУ ЗАМКУ



Николай Барсуков ака BARSICK

Паспорт

Dracula Resurrection

Жанр:	квест
Разработчик:	INDEX
Издатель:	France Telecom Multimedia

URL www.draculagame.com

Системные требования:

Процессор:	P 166 МГц
RAM:	16 Мбайт

Господа, у нас праздник! Натурально! «Дракулу» Брема Стокера смотрели? Это еще круче! У меня было ощущение, как у погибающего в пустыне, которому поднесли флягу ледяной воды. Сегодня, когда, кажется, уже пора посыпать голову пеплом и пристроиться в хвост похоронной процессии, несущей на кладбище величайший игровой жанр, нам подарили просто очень хорошую игру. На мой субъективный взгляд, она собрала в себе почти все лучшее из когда-либо сделанного. Я проведу вас шаг за шагом по пути благородной борьбы со злом, и по ходу этой приятной прогулки, надеюсь, все получат незабываемые ощущения от увиденного. Пожалуйста, пристегните ремни, мы вступаем на территорию величайшего из всех злодеев, крестного отца всех отродий.

Сюжет незатейлив и прекрасен, как все гениальное. Чудовищный негодяй, вампир и просто редиска по имени Дракула заманил в свои коварные сети нашу возлюбленную. Затаился где-то в районе Западной Украины и окружил себя крепкими стенами и злобными прихвостнями. Вкусив ее прелестей (в буквальном смысле этого слова), он наотрез отказался возвратить украденное. Святое негодование, охватившее наше горячее сердце, заставляет совершить невозможное — проникнуть в оплот злодея и порвать его как поролоновую крысу, попутно вернув себе свет наших очей.
По дороге придется разобрать на комплектующие несколько вампирских приспешников. Заметьте, никаких рокетлаунчеров, чистая сила интеллекта — наше единственное оружие!

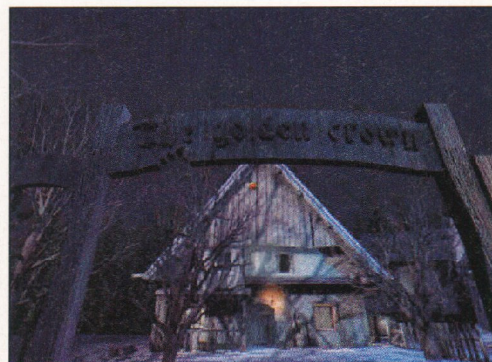
В который раз зло пытается победить. В который раз некоторые не очень осмотрительные люди невольно ему помогают. В который раз нам приходится все это разгребать. Наша возлюбленная, не отличающаяся особым здравомыслием, поддавшись своим странным желаниям, уходит неизвестно куда и неизвестно зачем. И снова это чертово благородство заставляет нас, забыв о собственной безопасности, отправляться на поиски непутевой жены.

Проехав через всю Европу, мы неожиданно оказываемся где-то на Западной Украине, в местечке со странным названием Трансильвания. Приютившая нас небольшая деревушка становится началом тернистого пути к возлюбленной. Придя в себя, мы обнаруживаем, что находимся перед входом в небольшую гостиницу с огромной железной короной, висящей над входом. С этого места нам и предстоит начать.

Часть первая. Деревня

Деревушка довольно захолустная, да и народ в ней живет какой-то странный. Собственно народу всего два человека, остальные — приспешники Самого. Зимние, стылые пейзажи не порадовали меня с самого момента приезда (кажется, я даже слышал в лесу вой волков). Встречу тоже нельзя было назвать особенно гостеприимной...

Не утруждая себя размышлениями, входим в гостиницу. После небольшого, но угрожающего мультика выдерживаем длинный и абсолютно бесполезный разговор с хозяйкой заведения. Оказавшись, наконец, на свободе, продвигаемся в подвал, вход в который расположен приблизительно напротив стойки, за которой стоит хозяйка. Спустившись, обнаруживаем, справа от себя стенной шкаф, оттуда воруем подзорную трубу. Больше в подвале пока делать нечего, в связи с чем предла-



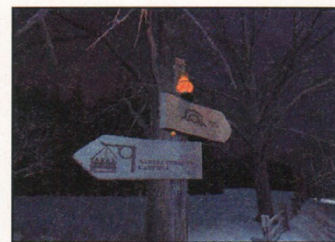


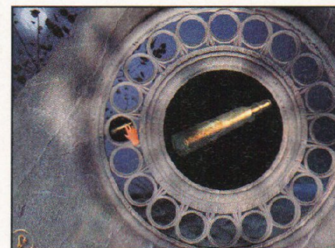
Обычно над теми местами, где закопаны могучие волшебные артефакты, периодически можно увидеть всевозможные проявления психокинетической энергии.

гаю вернуться в холл. В холле нетрудно заметить лестницу, ведущую вверх. Поднявшись по ней и пройдя по длинному коридору, оказываемся перед дверью в свою комнату. Входим и продвигаемся прямо до окна, повернувшись налево, юзаем комод, стоящий в углу. Комод перемещается к двери, и теперь можно, взобравшись на него, обнаружить люк в потолке. Оглядевшись, находим лежащую на притолоке дверную ручку, идеально подходящую к замку люка. Вставив ее, открываем люк и проникаем на чердак. На чердаке, у края крыши стоит штатив, на который устанавливаем трубу. Теперь, если посмотреть в нее, можно увидеть мужика, сторожащего мост. С ним нам еще предстоит иметь дело. Здесь делать больше нечего, и мы выходим на улицу через холл.

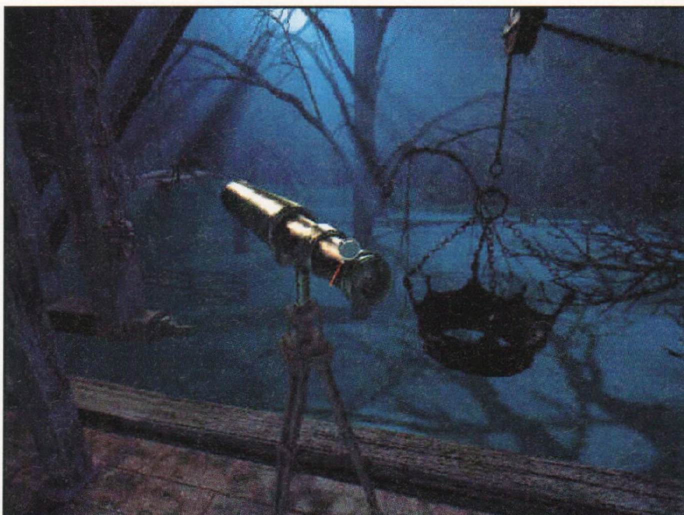
Оказавшись на улице, идем вперед до первого указателя. Указатели предельно информативны. Значки на них практически не нуждаются в переводе. Идем в сторону пристани. На первом встретившемся перекрестке выбираем дорогу, ведущую к кладбищу. На следующем перекрестке выбираем одинокий крест на указателе. Добравшись, наконец, до креста, обходим его кругом и на постаменте обнаруживаем лежащую пращу (такой шнурок с камушком). Берем ее и, пользуясь указателями, добираемся до пристани. Стоящий там мужик в грубой форме предлагает нам убраться восвояси. Отойдя от пристани на один ход, ищем тропинку, ведущую к стоящему неподалеку большому дереву. Взобравшись по лестнице на дерево, находим в ночном небе летающих кругами сов. Юзаем на сов пращу. Вспомнив детство, а заодно испугав мужика на пристани, спускаемся вниз. Беспрепятственно подойдя к пристани, находим прислоненную к зданию дубинку, которую тут же и применяем на грубого дядьку. Посмотрев на красивое падение негодяя в воду, выдергиваем из стоящего на пристани чурбака ржавый нож, а из бочки, приютившейся на углу здания, достаем волшебную дудку. До поры до времени покидаем пристань и по указателям возвращаемся в гостиницу. Она обозначена большой короной.

Вернувшись домой, сразу разводим разговоры с пьянчугой, сидящим в холле. Справа от его физиономии появляются темы, на которые с ним можно поговорить. Нас интересует разговор про найденную дудку. Прослушав краткий курс по игре на ней, отправляемся к себе в комнату. Взобравшись на чердак, смотрим в подзорную трубу. Юзаем дудку на мужика, греющегося у костра. Заслышав чарующие звуки музыки, меломан устремляется к нам и останавливается прямо под железной короной, висящей перед нами. Остается только подойти к веревке и перерезать ее найденным на пристани ножом. Оглушив негодяя, спускаемся в комнату. Из-за запертой раньше двери выбегает хозяйка и начинает нас грузить. С этого момента пользоваться парадной дверью гостиницы нам уже не придется. Вместо этого выходим из комнаты непосредственно на балкон. В конце балкона через пролом в полу попадаем на улицу.



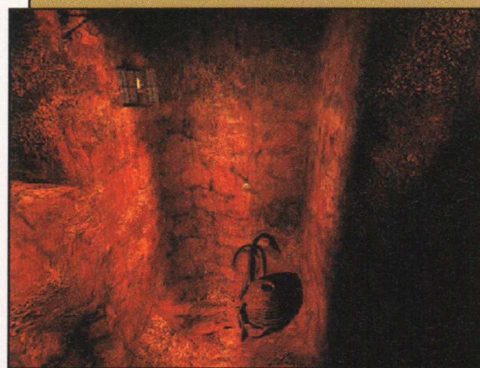


Выйдя из-под балкона, поворачиваем налево и, двигаясь вдоль стены дома, подходим к упавшему мужику. Пока он не очнулся, снимаем у него с пояса кольцо с двумя ключами. Продолжая двигаться в том же направлении, подходим к мосту. Пытаемся его перейти и, чуть не погибнув, отступаем. Развернувшись, возвращаемся к колодцу, мимо которого мы прошли по дороге к мосту. Присмотревшись к нему повнимательней, применяем на дверцы ключ, снятый с охранника моста. Спускаемся в колодец и оказываемся в начале длинного коридора. Идем по нему до конца и попадаем в небольшую комнату с лестницей, ведущей наверх. Поднимаемся по ней и видим висящий на стене фонарь. Берем его и спускаемся обратно. Неподалеку от лестницы находим нишу в стене. Подойдя к ней, вешаем фонарь на крюк, торчащий из стены слева. В освещенной теперь нише видим лежащую на полу веревку с крю-









Крюк становится видно только после того, как вы правильно разместите над ним найденный фонарь. Не раньше!

ком. Приделываем ей ноги и возвращаемся тем же путем к балкону, откуда мы спустились.

Подойдя поближе к дырке, через которую мы вылезли, забрасываем туда крюк. Поднявшись по нему на балкон, попадаем в свою комнату. Идем в холл и заводим разговор с хозяйкой на тему моста. Выслушав наши путаные жалобы, она рассказывает о печальной судьбе своего мужа и даст ключ от секретера, стоящего здесь же слева от нас. Открыв его, мы применяем взятый у хозяйки ключ на выдвижной ящичек. Берем оттуда зажигалку и ключ, читаем дневник мужа хозяйки и узнаем разные страшные тайны. В том числе о закопанном на кладбище каком-то драконьем суперключе от врат ада. Привычным маршрутом, через балкон, вылезаем на холодную улицу.

Пользуясь указателями, добираемся до кладбища. Обойдя слева большой склеп, в самом углу кладбища находим кирку. Вернувшись с ней к воротам кладбища, подходим к могиле, над которой летает белый светящийся вихрь. Начинаем рыть киркой землю прямо под ним, и извлекаем оттуда ключ в виде дракона, кусающего свой хвост. С этим трофеем возвращаемся в гостиницу через балкон.

Теперь нам снова необходимо спуститься в подвал. На площадке, перед лестницей, ведущей вниз, находим небольшое полукруглое окошко у самого пола. Приглядевшись, обнаруживаем в нем стоящую свечу, которую сразу зажигаем приобретенной по случаю зажигалкой. Теперь в подвале гораздо лучше видно многие вещи. Спустившись, замечаем, что торец огромной бочки освещен. Подходим к нему и смотрим на небольшую квадратную дверку. Она легко открывается ключом, взятым из секретера. Под ней обнаруживается устройство, состоящее из двух шестеренок. Применяем на него ключ-дракон. После того как он сработает, забираем его и проходим в открывшуюся дверь.



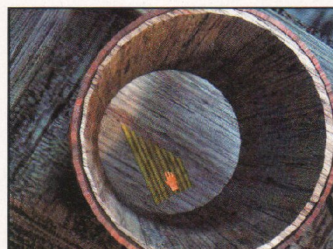
Замечательная старушенция, добрейшей души женщина и, наконец, просто красавица. В принципе по ходу игры она пригодится нам только однажды, когда необходимо будет получить ключ от входа в катакомбы, который расположен в подвале. Кроме того, она никогда не откажется поболтать на любые интересующие нас темы. Женщины определенного возраста становятся довольно разговорчивы, так что не прислушивайтесь к ней уж очень внимательно, она склонна к панике и будет постоянно пугать вас почем зря. Ее коронный номер — это леденящая кровь история о судьбе покойного мужа, который что-то там не так сказал самому Дракуле. В остальном это добрая, отзывчивая женщина, страстно желающая поквитаться с Князем Тьмы за причиненные ей страдания, но боящаяся настоящих действий. Послужите орудием в ее руках, ведь, в сущности, мы хотим того же.

Часть вторая. Катакомбы

Мрачное место. Не знаю, зачем меня сюда занесло, но, как я понял, теперь дороги назад нет. Черт меня дернул послушаться хозяйку и взять у нее этот дурацкий ключ. Сидел бы себе сейчас в теплой гостинице и строил бы коварные планы. Ладно, надо двигаться, а то так недолго и заболеть: прохладно здесь что-то...

Оказавшись в туннеле, проходим его до конца, поворачиваем налево и, пройдя еще немного, оказываемся перед большой дверью. Справа на стене находим круглое изображение дракона. Поворачиваем его, открывается уже знакомый нам замок для ключа-дракона. После того как мы его откроем и заберем ключ, двери, ведущие на улицу, распахиваются со страшным скрипом, через них выходим на улицу и держим курс на пристань. В здании пристани имеется дверь, которую мы открываем вторым ключом из связки охранника, оглушенного нами. Проникнув в сарай, оглядываемся в поисках того, что плохо лежит. Видим бочки, загораживающие вход в лифт. Выдергиваем поддерживающий их

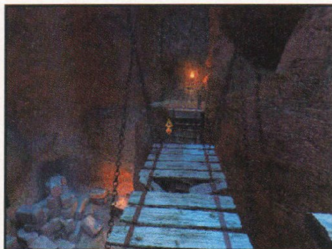


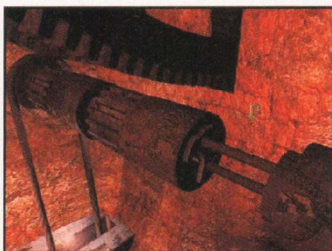


лом и смотрим, как они красиво высыпаются. Войдя в лифт, закрываем створку, находящуюся слева от входа, и начинаем спускаться вниз. Просмотрев полный трагизма мультик, повествующий об очередной попытке отправки нас непосредственно в ад, выходим из лифта.

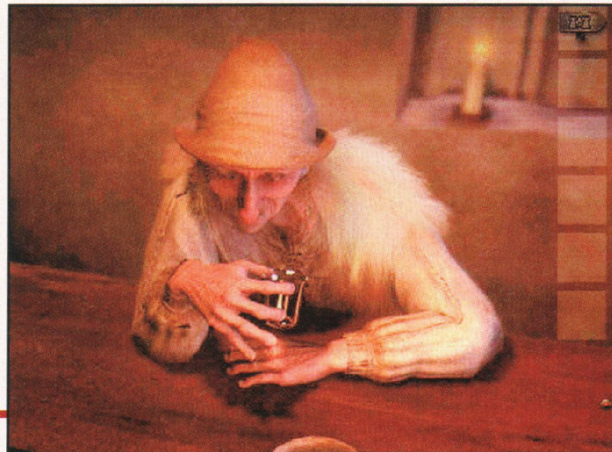
Повернув налево и пройдя вперед до большой треугольной ямы, внизу оглядываемся в поисках цепей, удерживающих деревянные балки, подпирающие потолок. Найдя цепи, применяем на них подобранный на пристани лом, после чего смотрим, как рушатся своды. Чудом оставшись

в живых, находим среди упавших бревен то, которое можем поднять, что и делаем. После этого стоит присмотреться повнимательней к отверстию в стене справа от нас. Подойдя к нему как можно ближе, применяем взятое бревно, по которому переходим через пропасть, и оказываемся в другой пещере. Прямо по курсу нетрудно обнаружить заваленный камнями проход, который необходимо освободить с помощью все того же лома. Нам на руки падает скелет, не бойтесь, нам нужна только его правая рука. Взяв ее, найдите в открывшемся проходе лампу, висящую сразу за решеткой. Подожгите ее зажигалкой и посмотрите на пол. Там лежат кандалы, но вот беда, до них не дотянуться. Берем руку скелета и помогаем себе достать вожделенную железяку. Здесь нам больше делать нечего, поэтому выходим из зала через другой проход. Оказавшись у разрушенного моста, не спешите впадать в отчаяние. Остаток моста с обеих сторон удерживают две цепи; не стесняйтесь, примените на них с трудом добытые кандалы. Применили? Ничего мультик, добавил адреналина! Спустившись на самое дно пещеры, ищем накрытый стол, за которым, видимо, отдыхали каменотесы. Налево от стола есть проход в другой зал, идем туда и оказываемся в пещере, густо покрытой рельсами. Одна из веток идет прямо и пропадает за закрытой дверью, нам она пока не нужна. Повернув направо, видим другую ветку. Следуя по ней, находим вагонетку; встаньте между вагонеткой и дальней стеной и снимите ее (вагонетку) с ручного тормоза. Прокатились? Кроме приятной поездки нам удалось погрузить в наш экипаж целую бочку отменного топлива. Кроме того, сверху упали тросы с крюком, который обязательно надо снять и взять с собой. Для этого слезайте с вагонетки и подходите к ней со стороны зала, в который мы приехали. Вернитесь в зал с рельсами и приспособьте добытый крючок к стрелке, переводящей рельсы. После этого можно ехать дальше; для этого вернитесь в зал, где осталась наша вагонетка, взбирайтесь на нее и отправляйтесь в длинное путешествие к замку Дракулы. Посмотрев длинный и очень красивый мультик, мы оказались посреди туннеля, ведущего в неизвестном направлении. Пройдя по нему на один шаг вперед, слева находим дверь, которую без особого труда открываем. Спускаемся по лестнице в самый низ, входим в комнатку, на одной из стен которой находится непонятный механизм. Подойдя к нему, открываем длинный цилиндр с изображением дракона и вставляем в него нашу универсальную драконью отмычку. Дальше все происходит без нашей помощи, остается только забрать ключ и вернуться в туннель наверху. Пройдя вперед еще на один шаг, внимательно посмотрите себе под ноги. Там вы найдете фонарь, который надо поджечь с помощью зажигалки и забрать с собой. Пройдя еще немного вперед, остановитесь на краю большого круглого отверстия в полу, в которое упала наша вагонетка с бочкой топлива. Как вы, наверное, заметили, бочка пролилась, и в настоящий момент все внизу покрыто тонким слоем горючей жидкости. Нам остается только бросить в яму слева от рельсов найденный только что фонарь. Поджарив сотню-другую злобных летучих мышей, с чистой совестью переходим на другую сторону. Повернув направо, идем в туннель. Войдя, видим на правой стене туннеля небольшую ле-

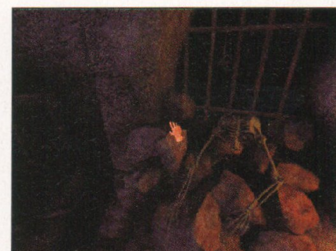


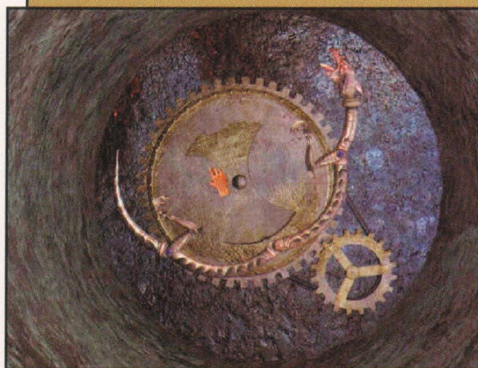




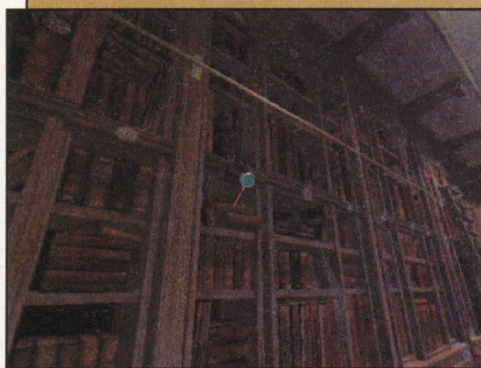


Кроме хозяйки гостиницы мы встречаем довольно подозрительного деда, который постоянно сидит в холле и прислушивается ко всем разговорам. Личность довольно неоднозначная, мне показалось, что к борьбе за идеалы добра и справедливости он явно не готов. По-моему, он смотрит на происходящее довольно философски; возможно, именно благодаря этому он до сих пор жив. Рюмочка в руке — его постоянная спутница; наверное, именно она помогает ему в трудную минуту: всем известно, что алкоголизм есть пассивный метод борьбы с окружающей действительностью. Он, как и хозяйка заведения, окажет нам посильную помощь, которая будет заключаться в намеке на использование найденной пращи. Кроме того, именно этот замечательный старик укажет нам на неожиданную музыкальность стража моста и даст урок игры на дудке.

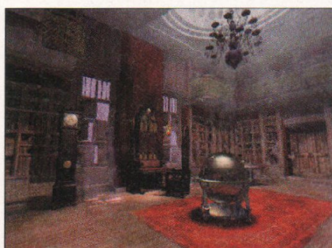




Всегда забирайте дракона, после того как примените его. Он используется в игре десятки раз.



Таблички с номером не хватает именно здесь. Просто так это место трудно найти, поэтому я попытаюсь облегчить вам задачу.



сенку, ведущую к довольно большому рычагу. Постояв и побоявшись какое-то время, берем себя в руки и поворачиваем рычаг...

Часть третья. Замок Дракулы

Допрыгался! Придется теперь идти до конца... А ловко они меня провели. Я-то думал, что это я сам все придумал, а оказывается, меня просто заманили, как ламера ушастого. Ну ничего, теперь вы меня разозлили всерьез. Я вас всех рвать буду, несмотря на чины...

Оказавшись, наконец, на вражеской территории, мы обнаруживаем персонаж, стоящим во внутреннем дворике замка. Неудивительно, что двор является одновременно кладбищем. Представляю, сколько гостей покоится там. Но не это должно нас сейчас волновать.

В дальнем конце двора, справа, есть вход в помещение с винтовой лестницей. Нам как раз туда. Войдя, спускаемся вниз. Там перед нами оказывается решетка, которую можно без труда обойти справа. Сделав это, присмотритесь к стенам и найдите лампу, прикрепленную к одной из колон. Зажгите ее и посмотрите мультик, повествующий о тяжелой судьбе мрачной бабушки, стоящей неподалеку от вас. Прежде чем уйти, поговорите с ней по поводу портрета своей возлюбленной. Бабка предложит свою помощь для проникновения в замок в обмен на амулет, который вам придется ей пообещать. Договорившись, возвращайтесь на лестницу и поднимайтесь по ней на самый верх. Перед вами будет дверь, но, к сожалению, вы пока не сможете в нее войти. Для этого вам надо повернуться на 180 градусов и сделать шаг навстречу бабке, неизвестно как оказавшейся у вас за спиной. Она произнесет последние напутственные слова, и дверь откроется.

Войдя, мы оказываемся на первом этаже очень мрачного помещения. Необходимо пересечь его по диагонали, вперед и направо. Ориентируйтесь на вход, выполненный в виде стрельчатой готической арки. Там, немного в глубине, есть дверь, в которой кто-то неосмотрительно забыл кольцо с ключами. Взяв их, возвращаемся в зал и поднимаемся по лестнице на второй этаж. Прямо перед нами дверь, ведущая в спальню Дракулы, идите туда.

В спальне нас ждет несколько задач. Во-первых, заберите стоящий на столике посреди спальни магический шар. Затем в дальнем конце комнаты отыщите сундук, из которого необходимо достать картину. Кроме того, там лежит стопка книг; откройте верхнюю и заберите оттуда стеклянный прибор неясного назначения. После этого повесьте картину на стену. Место для нее не придется искать долго, так как на стенах остались отпечатки от висевших там когда-то картин. Здесь пока делать нечего, поэтому выходите из спальни через другую дверь.

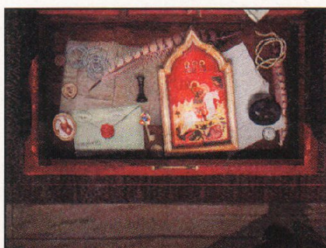
Мы оказались на втором этаже библиотеки Великого Злодея. Повернитесь направо и пройдите вперед до дверки. Там находится механизм, позволяющий сделать проходимой разрушенную часть второго этажа главного зала. После того как вы привели его в действие, выходите оттуда и отправляйтесь по второму этажу



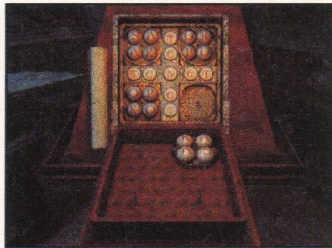




Единственный представитель вражеского лагеря, который не гнушается сотрудничать с таким конченым добряком, как вы. Дело в том, что именно она, эта зловещая старуха, была предыдущей пассией Великого Злодея, поскольку теперь на ее законное место претендует очередная жертва — Мина. Нам необходимо ее спасти, ей необходимо от нее избавиться — чем не почва для временного сотрудничества. Правда, кроме всего прочего надо будет достать из закромов Дракулы некий магический артефакт, в котором остро нуждается его отвергнутая пассия, но что может быть дороже жизни и здоровья нашей возлюбленной? Старуха оказалась на редкость полезной, она поможет нам в очищении магического кристалла от злого колдовства, кроме того, при помощи нашей драгоценной кровищи восстановит испорченную монету. Несмотря на столь тесное сотрудничество, не стоит ей полностью доверять: у нее есть тузы в рукаве, и нам обязательно придется убедиться в ее вероломности.

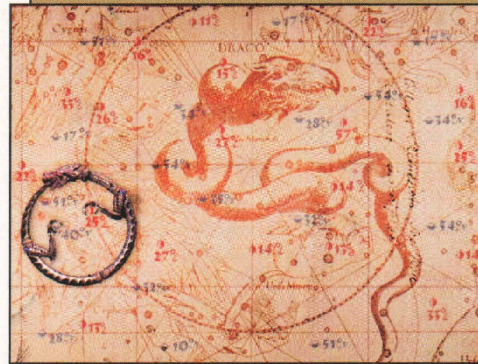






в дальний конец библиотеки. Войдя в дверь, мы спускаемся на первый этаж и попадаем в кабинет. Здесь многое предстоит сделать, но пока нам надо, двигаясь вдоль левой стены, внимательно разглядывать таблички с номерами книжных стеллажей. Ближе к концу стены постарайтесь найти место, где табличка отсутствует (его видно на одном из скриншотов). Приглядитесь повнимательней к этому месту. Вы заметите, что смотрите на крышку, которую надо открыть. В появившийся разъем вставьте найденный в книге предмет, после чего верните крышку в исходное положение. Возвращайтесь по этой же стене назад и попробуйте взгромоздиться на стремянку, стоящую около стеллажей. Прочитав полное драматизма письмо Дракулы, поверните небольшую рукоятку, служащую для передвижения стремянки вдоль стеллажей. Стремянка начнет двигаться вдоль стены.
В определенный момент времени она резко остановится, в результате чего на полке упадет несколько книг. Под ними вы найдете предмет, напоминающий объектив фотоаппарата. Приведите его в действие, и он направит луч света на стоящее у противоположной стены бюро. После этого можно спускаться и идти смотреть, что это нам дало. Подойдя к бюро и юзнув металлическую заглушку в форме диска на лицевой стороне, познакомимся с генеалогическим древом графского семейства, заодно откроем выдвижной ящик и достанем оттуда: икону, ключ, испорченную монету, какой-то круг с вписанным в него крестом. Выходим из кабинета, спускаемся на первый этаж. В зале на первом этаже найдите место, на котором лежала люстра, поднятая нами. Поковырявшись в куче мусора на полу, найдите щит, поднимите его. Вы обнаружите латную перчатку, которую тоже необходимо взять с собой. Теперь поднимемся на второй этаж зала и пройдем к тому месту, где люстра закрыла пролом в полу. Сейчас у нас появилась возможность воспользоваться дверью, через которую мы попадаем на улицу с помощью ключа, извлеченного из двери на первом этаже. Оказавшись на улице, держим курс по знакомому уже маршруту к зловещей старухе, которая опять расположилась в подвале.

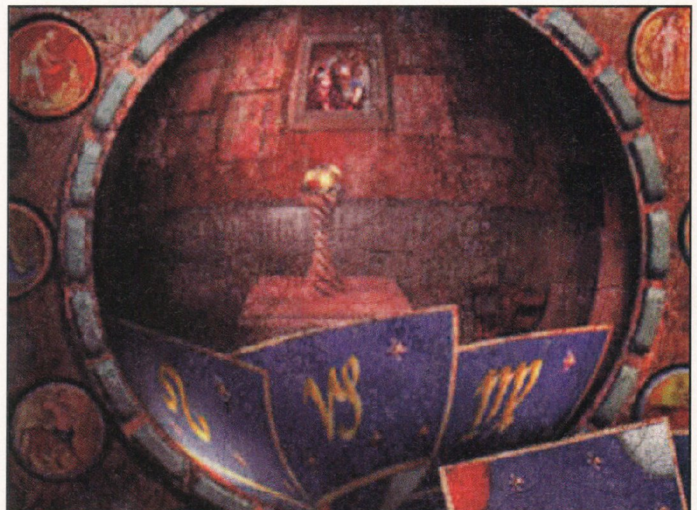
Последовательно поговорите с ней о магическом шаре и об испорченной монете, после чего возвращайтесь в замок тем самым путем, которым только что его покинули. Теперь нам необходимо добраться до спальни и начать, наконец, использовать с таким трудом накопленные вещи.
Для начала установите на место магический кристалл и посмотрите сквозь него на висящую на стене картину. Как видите, граф держит в руках карты с изображением знаков зодиака. Запишите эту комбинацию. Теперь направляемся к разбитому зеркалу, висящему над камином. Нетрудно заметить, что на зеркале знаки изображены в виде картинок, а на картине — в виде символов. Те из наших читателей, которые не могут сходу перевести одно в другое, могут развернуться на 180 градусов, чтобы открыть выдвижной ящик в основании стойки с магическим кристаллом. Ну чем не переводная таблица? Теперь необходимо нажать на раме зеркала те из значков, которые были изображены на картах в руках молодого Дракулы. Лев, Козерог, Дева — именно в таком порядке



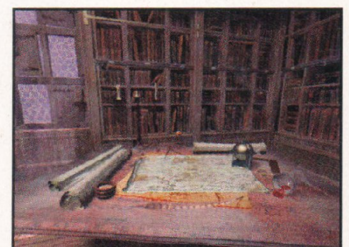
Только в таком положении дракон точно держит в лапах координаты для глобуса. 40N и 25E.

необходимо нажимать кнопки. После этого нам открылась небольшая дверь в стене, именно туда нам и необходимо пройти.

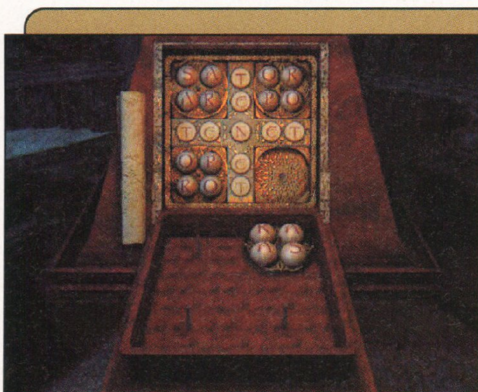
Пройдя вперед до конца, мы окажемся перед колонной с мордой льва. Используем ключ-дракон на замок, расположенный слева от колонны. Позади нас откроется подножие скульптуры с изображением грифона, откуда



мы тут же извлекаем кинжал. Его необходимо вставить в тот же замок, в который мы только что вставляли ключ. Используя кинжал в качестве рычага, мы откроем пасть льву на колонне. Туда необходимо вставить латную перчатку и потянуть за маленькое колечко в пасти. После того как колона развернется, мы увидим нечто вроде небольшого алтаря. Возьмем украденную в библиотеке икону и приспособим ее на самое подходящее место, которым является рама прямо перед нами. Из основания алтаря выдвинется ящик, в котором лежит держава (шар с крестиком на вершине). Красивый ключ, инкрустированный камнями, необходимо применить на портрет молодого Дракулы, после этого держава откроется. Здесь нам нужно взять



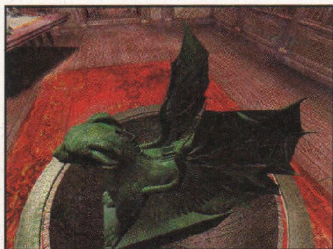


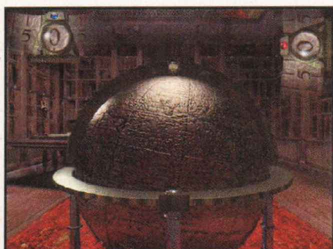


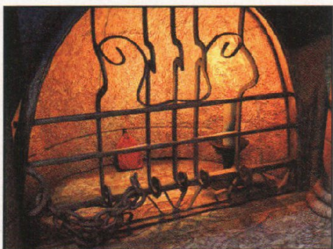
В сущности, это единственная головоломка в игре. Ко всему прочему она страшно простая, достаточно выложить по вертикали и горизонтали слово SATOR.



Граф Дракула. Что можно сказать об этом человеке? Сведения о том, что он собой представлял до того, как обратился к темной стороне Силы, разрозненны и противоречивы. В настоящий момент это, пожалуй, самый раскрученный из всех злодеев, что, безусловно, накладывает свой отпечаток на всю его деятельность. Свойственную ему крайнюю театральность, наверное, можно отнести к запущенному случаю звездной болезни, иначе как объяснить то, что он по ходу игры постоянно держит нас в курсе всех своих дел. Ведь он делает это совершенно намеренно. Письмо в библиотеке, адресованное именно нам, красноречиво говорит об этом. Кроме всего прочего, характерный для графа зловещий шарм, стильность костюма и продуманность всех действий говорят о наличии хорошего имиджмейкера, если не целого стада всевозможных стилистов-визажистов. Зло должно быть стильным — вот девиз нашего главного оппонента.







маленький ключик и большой белый кристалл. Уходя, не забудьте забрать с собой кинжал, он нам еще пригодится. Идем прямо в библиотеку.

Оказавшись на месте, с помощью маленького ключика заводим большие напольные часы. Они начинают показывать какое-то странное время. Подойдя к бюро, снова смотрим на дракулячье генеалогическое древо. Нетрудно заметить, что теперь портрет злодея перевернулся и открыл гнездо, в которое просто просится наша монетка. Установив ее, идем к рабочему столу, заваленному бумагами. Интересно, а что было в том бокале, что лежит сейчас на столе, неужели красное вино? Впрочем, нас интересует не это. Подвиньте глобус, стоящий на столе; он освободит верхний чертеж, и нашему изумленному взору предстанет карта звездного неба. Не пугайтесь, все очень просто. Надо достать ключ-дракон и, последовательно прикладывая его к разным местам карты, найти такое, лежа на котором дракон будет держать в лапах координаты. Это 40N и 25E. Теперь подойдем к глобусу в центре кабинета и установим на нем эти координаты. Он откроется, и мы увидим зеленого (наверное, малахитового) грифона. Вонзим со всей злостью наш кинжал ему прямо в спину. После этого в рукоять кинжала надо вставить кристалл. Часы показали полночь, и одна из секций с книгами просто уехала в сторону. Теперь нам остается только собраться с духом и войти в самые секретные закрома Дракулы.

Выбор у нас небольшой, поэтому, не размышляя особенно долго, поднимаемся по лестнице в мастерскую. Здесь есть чем поживиться. Для начала на левом верстаке прочитаем инструкцию по управлению летающей чудо-машиной. На правом верстаке подтолкните слегка книгу и убедитесь в крепости кислот, которыми пользуется наш уважаемый вампир. Заберите с собой бутылку, вдруг пригодится. Пюпитр с лежащей на нем открытой книгой тоже представляет определенный интерес. В гнездо, расположенное непосредственно над книгой, вставьте тот самый крест-в-круге, который нам удалось раздобыть в кабинете. Пюпитр повернется, и нам останется только взять шестиугольную картинку с изображением крылатого кого-то. Но постойте, свернувшийся пергамент открыл невидимую раньше крышку, нам просто необходимо ее открыть. Ну вот, головоломка. Не беспокойтесь, она примитивна до полного маразма. Все, что от нас требуется, — это расположить шары с буквами так, чтобы по вертикали и горизонтали, считая от левого верхнего угла, получилось слово SATOR. Несложно, правда? Берем с собой крест с буквами и покидаем мастерскую.

Прямо напротив лестницы расположена ниша, в которой необходимо применить добытый только что крест. Лифт имени Дракулы сработал безупречно, теперь та же самая дверь ведет уже вниз. Вы угадали, нам именно туда!

Войдя в зал, двигайтесь вдоль левой стены, пока не увидите небольшое окошко в стене, забранное решеткой. Цепь, которой заперта дверка, очень чувствительна к воздействию крепких кислот (улавливаете?). Применив кислоту, сразу хватаем маленькую глиняную табличку, ведь это именно тот амулет, который так настойчиво требовала зловещая старуха. Смотрим небольшой, но очень содержательный мультик, воспевающий красоту женского тела, а заодно отбивающий желание брать чужие вещи. Посмотрев мультик и немного расслабившись, попробуем продолжить наши похождения. Нетрудно обнаружить, что мы блокированы валькириями со всех сторон. Обратите внимание на стену. Видите рычаг? Дергайте смелее. Открывшееся окошко пропустило немного солнечного света и сделало дальнейшее пребывание в помещении этих симпатичных девушек невозможным. Жаль... Нам пора продолжать путь. Двигайтесь вдоль все той же стены, пока не достигнете противоположного конца зала. На стене имеется уже знакомый нам замок, на который мы юзаем крест с буквами. Опять сработал лифт Дракулы, и теперь мы можем пойти дальше навстречу новым приключениям. Жаль только, что их нам никто больше не заготовил. Войдя в ангар, мы имеем неприятный, но содержательный разговор со старухой, в результате которого она получает свой амулет, а вы — труп своей горячо любимой жены. Да, именно труп, так как, пока мы бегали в поисках очередного предмета, нашу благоверную злобно искусал великий искуситель, в смысле покусанец, в смысле... ну, в общем, вы меня поняли. Короче, не знаю, может она и живая еще, нас это не волнует, нам надо игру пройти. Проходим в самый дальний конец ангара и ищем там очередной замок, который открывается последовательной вставкой в него шестигранной картинки с крылатым неизвестным и нашего любимого ключа-дракона. Теперь у нас открыта очень большая форточка, в которую, как я подозреваю, начинает совсем неслабо дуть, а сверху опускается винтовая лестница (типа для пилотов чудо-машины). Нам остается только грустно плестись в обратном направлении, в сторону своей без вины пострадавшей жены и, взяв ее на руки, улететь. Красивый мультик, повествующий о том, как непросто выбраться из замка Дракулы, венчает собой наши приключения и является, собственно говоря, заключением игры. Остается только порадоваться тому, насколько приятной может быть игра, которую сделали с любовью к игроку. Надеюсь, вам она понравилась не меньше, чем мне. Засим разрешите откланяться...





WWW.GAMECENTER.RU
абсолютно бесплатно! :)
круглосуточно и
ЦЕНТР ИГРОВОГО МИРА
Ежедневное обновление
Самые свежие новости
Обзоры и preview игр
Интересное чтение
Стратегии прохождения и коды
Свежие патчи и демо-версии игр
Тесты и обзоры игрового «железа»
Общение в онлайн-конференции

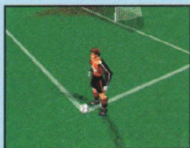


CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если «звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...».

СИМУЛЯТОРЫ

F. A. Premier Football Manager 2000



Запускать игру можно с разными параметрами командной строки. Вот они:
/fastbuild777 — все постройки возводятся быстрее.
/cash777 — в начале игры получаете много денег.
/showstat777 — показывается статистика неизвестных игроков.
/nolimit777 — нет денежных ограничений.
/nosackwarnings777 — нет предупреждений от хозяина команды.
/alwayswin777 — ваша команда всегда выигрывает.
/alwayslose777 — ваша команда всегда проигрывает.
/sacked777 — теряете свою работу.

Devil's Island Pinball

Для активации читов жмите кнопку **Print Screen** и набирайте один из нижеследующих кодов:
none shall pass — включить/выключить блокировщик мяча.
checkmate — последний шарик.
geriatric — увеличение времени.
juvenile — сокращение времени.
debate team — добавление очков.
miss marple — Mystery Lit.
field goal — Kickback Lit.
idiot box — готовность Video Mode.



ooga-booga — готовность Witchdoctor.
false gods — готовность Idol.
easter island — готовность Big Ugly Head.
pompeii — готовность Volcano.
peashooter — готовность пушки (Cannon).
deadman — включить Zombie Ball.
mixmaster — включить Next Ingredient.
donut — включить Last Ingredients.
transwarp — включить Powerball.
1 green bottle — Cannibal Attack Lit.
2 green bottles — Pirate Gold Lit.
3 green bottles — Jungle Pursuit Lit.
4 green bottles — Snake Slaying Lit.
5 green bottles — Into the Lair Lit.
6 green bottles — Voodoo Curse Lit.
7 green bottles — Scorpion Hunt Lit.

VR Powerboard Racing



Пароли:
FAN — катамаран Minnow.
DIP — катамаран Pike.
URN — катамаран Barracuda.
EPS — чемпионат.
PBR — слалом.
PDL — скрытая трасса.
BIF — быстрые лодки.
BAD — медленные лодки.

Читы (вводятся вместо имени игрока):
SML — режим маленьких лодок.
BIG — режим Big Head.
POW — режим Big Engine.
BAA — автопилот.
WIN — вы всегда будете побеждать.

ACTION

Die Hard Trilogy 2

Для использования читов остановите игру (кнопка **ESC**) и набирайте:

Любой режим:
painless — режим бога.
fogging — включить/отключить туман.
followme — перемещение камеры.

Режим Sharpshooting:
weapons — все оружие.
ammo — неограниченные патроны.
autoreload — включить/отключить автоперезарядку.
autofire — включить/отключить автоматный огонь.
slowmo — враги замедляются.
slowrocket — ракеты замедляются.

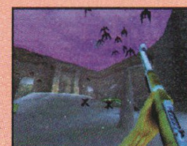


Режим Driving:
ghost — езда сквозь стены.
nitro — неограниченное топливо.
freeze — отменить временное ограничение.
chantastic — быстрая езда.
snow — снег в любое время года.
susonly — ездить можно только с покрышками.

Режим Action/Adventure:
weapons — все виды оружия.
ammo — неограниченные патроны.
freeze — монстры не двигаются.
targeting — автоматический прицел.
laser — лазерный прицел.
ghost — прохождение сквозь стены.
followterrain — очень высокие прыжки.
mrbones — вы становитесь скелетом.
shocked — зарядка электричеством.
fps — перспектива «от первого лица».
fragyuck — больше крови.
pillowmode — маленькие головы.
bighead — большие головы.
satan — режим бога.
megaboss — то же самое.
.jt # — переход на уровень с номером #.
allit — все оружие и предметы.
gimme all — все оружие.

Mortyr

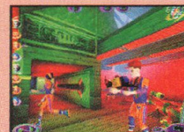
Читы набираются в консоли, которая вызывается тильдой (~).



Nerf Arena Blast

Жмите тильду (~) и набирате:

god — режим бога.
allammo — 999 патронов для всех видов оружия.
fly — вы летаете.
ghost — прохождение сквозь стены.
walk — отключение двух предыдущих читов.
open [уровень] — переход на любой уровень. Названия уровней смотри ниже.



Имена уровней:
AR-Asteroid
AR-Barracuda
AR-Luna
AR-Orbital
AR-Sequoia
AR-Sky
AR-Tut
Autoplay
Entry
Nerf
Nerf-Plaza
PM-Amateur
PM-Asteroid
PM-Barracuda
PM-Champion
PM-Luna
PM-Orbital
PM-Sequoia
PM-Sky
PM-Tut
PMX2-Luna
PMX-Asteroid
PMX-Luna
PMX-Orbital
RR-Amateur
RR-Asteroid
RR-Barracuda
RR-Champion
RR-Luna
RR-Orbital
RR-Sequoia
RR-Sky
SH-asteroid
SH-Barracuda
SH-Luna
SH-Orbital
SH-Sequoia
SH-Sky
SH-Tut



ACTION

Wheel of Time

Вызывайте консоль (~) и набирайте:

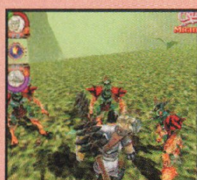


god — режим Бога.
amphibious — вы можете дышать под водой.
completelovol — пройти все уровни.
allammo — все оружие и патроны.
ghost — прохождение сквозь стены.
fly — вы можете летать.
walk — вы ходите пешком (а не бегаете).
behindview 1 — вид персонажа сзади (от третьего лица).
behindview 0 — нормальный вид.
playersonly — остановка времени (наберите еще раз для отмены).
invisible 1 — вы становитесь невидимым.
invisible 0 — вы становитесь снова видимым.
killall [класс] — убивает всех персонажей определенного [класса].
killpawns — убивает всех монстров.
say [сообщение] — отправить [сообщение] всем сетевым игрокам.
slomo # — установка скорости игры в значение # (1.0 — нормальная скорость).
summon [класс] — создать персонажа определенного класса.
switchcooplevel [новый уровень] — в кооперативном режиме (Co-Op) сервер переходит на новый уровень.
switchlevel [новый уровень] — переход на новый уровень.

Crusaders of Might and Magic

Во время игры жмите **Enter** и набирайте:

-EMBIGGENME — режим бога.
-CRAZYGUY — все заклинания и мана.
-WHOAH — код позволяет вам летать.
-UBERLOAD — переход на случайно выбранный уровень.
-SHOWFPS — показать частоту кадров.
-CALCFPS — вычислить частоту кадров.
-DEBUG — показ информации по отладке.
-3DNOW! — включить/выключить поддержку технологии 3Dnow.
CSWIRE — включить/отключить детали ландшафта.



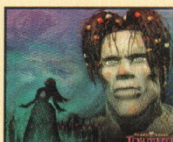
Примечание: знак минус (-) обязательно должен быть там, где он указан, иначе коды не будут работать.

RPG

Planescape: Torment

Есть способ посмотреть все игровые видеоролики. Для этого найдите в файле torment.ini раздел [Movies] и отредактируйте его следующим образом:

[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1



СИМУЛЯТОРЫ

Collin McRae Rally

Чтобы активно читить в этой игре, нужно ввести один из нижеследующих кодов вместо вашего имени, когда вам предложат его набрать.

FREEWAY — доступны все трассы.
LOTTOWIN — доступны все бонусные машины.
SPECIALED — режим Custom Replay (что-то, связанное с повторами).
BIGGUNS — удвоение огневой мощи.
HIPPO — будете управлять концепт-каром (Concept Car).
WHITEOUT — гонки в тумане с плохой видимостью.
ALIENGOO — режим Jelly.
BORROWERS — машинки становятся очень маленькими.
DARKSIDE — все трассы будут зеркально-перевернутыми.
BEEFCAKE — поедете на крутой тачке Toyota Celica GT4.
TURNBACK — изменение управления.
BACKAGAIN — изменение направления гонки на противоположное.
ROCKETMAN — очень большие скорости.
GIANTLEAP — уменьшение гравитации.

Секретные трассы:
Чтобы сделать доступной одну из четырех секретных трасс вместо имени вводите следующее:
INTHECLOUDS
QUARRYVILLE
TROLLEYPARK
WILDAYWORLD

СТРАТЕГИИ

Age of Empires 2: Age of Kings

Представьте, что вы решили немного початиться, нажмите **[Enter]** и в окошке чата наберите:
ROCK ON — 1000 камней.
LUMBERJACK — 1000 деревьев.
ROBIN HOOD — 1000 золота.
CHEESE STEAK JIMMY'S — 1000 еды.
MARCO — показать карту.
POLO — убрать тени.
AEGIS — быстрое строительство.
NATURAL WONDERS — контроль природы.
RESIGN — мгновенный проигрыш.
WIMPYWIMPYWIMPY — самоуничтожение.
I LOVE THE MONKEY HEAD — вы получаете что-то, что называется VDML.
HOW DO YOU TURN THIS ON — машинка Cobra.
TORPEDO# — убить оппонента за нумером #.
TO SMITHEREENS — рождается диверсант.
BLACK DEATH — уничтожить всех врагов.
I R WINNER — вы выиграли!

Попробуйте также запустить игру со следующими параметрами командной строки:
800 — устанавливается разрешение экрана 800x600.
1024 — разрешение 1024x768.
1280 — 1280x1024.
autompsave — игра будет сохраняться каждые пять (или около того) минут.
Mfill — если у вас проблемы с видеокарточкой, попробуйте запустить игру с этим параметром.
Msync — должна решиться проблема, которая приводит к зависанию компьютера из-за каких-то конфликтов звуковой карты SoundBlaster AWE.
NoMusic — выключается музыка.
NormalMouse — курсор мышки заменяется на стандартный.
NoSound — выключаются все звуки, за исключением анимаций.
NoStartup — игра начинается без заставки.

Arsenal

eureka — все изобретения.



cresus — миллион долларов.
koweit — топливо.
maggy — металл.
babyboom — люди.

СТРАТЕГИИ

Army Men: Toys in Space



Во время игры нажмите 'backspace' и наберите строку «**!throw me a frickin bone here**», чтобы иметь возможность пользоваться остальными кодами. Их также надо набирать, нажав 'backspace'.

!captain scarlet — режим Бога.
!full monty — режим Бога плюс все item'ы.
!stay frosty — Sarge получает ForceField.
!henry — 30 Insecticide спреев.
!harsh language — 20 мухобоек.
!here's a lockpick... — неограниченный напалм.
!mib — Sarge получает лазерную винтовку.
!this one goes to eleven — получаете 3 напалмовых взрыва.
!scotty — получаете 3 **«SpaceMen Reinforcement»**.
!hey stifler — неограниченный клей.
!one time... — 3 бейсбольных удара.
!spiny norman — 3 удара молотом.
!let me down — здоровье **Sarges'a** почти исчезает.
!pump me up — **Sarge** получает стероиды.
!rate me — показывается значение FPS.
!roody-pooh — неограниченная воздушная атака (**Air Attack**).
!the meek — потерпеть поражение в сценарии.
!cut to the chase — выиграть сценарий.
!halloween — вражеские войска превращаются в зомби.
!time for bed — проиграть сценарий.
!mona lisa — получаете случайный item.
!florence — неограниченная аптечка.
!johnny ricco — три парашютиста.
!peep show — 3 рекона (**Recons**).
!heavenly glory — три воздушных атаки.
!yippee!!! — получаете винтовку **Sniper**.
!penny — неограниченная M80.
!hey dante — неограниченный аэрозоль.
!the sun — вечное увеличительное стекло.
!whistle and flute — **Sarge** получает **Flak-Jacket**.
!i woke up this morning — 9 Blue Disguise.
!no sunblock — 9 Tan Disguise.
!incognito Gives — 9 Grey Disguise.
!i got two words for ya... — получаете MineSweeper.
!haunt haunt haunt! — 10 взрывчаток.
!sprinkles — 30 мин.
!i like to keep this handy — неограниченная базука.
!patty melt Gives — вечный огнемет.
!you want some — много гранат.
!disco inferno — Sarge горит, но это не причиняет ему никакого вреда.
!disco is dead — погасить огонь на Sarge.
!no one expects — вызвать несколько вражеских юнитов.
!italian job Sets — мощнейший взрыв вокруг Sarge.
!its dark — спрятать все вражеские юниты на мини-карте.
!door — телепортация Sarge в позицию курсора.

Force 21



amazon — убрать все деревья;
avatar — желтые ящики вокруг машинок и зданий;
london — безоблачная погода;
hasselhoff — вы сразу же проиграете;
ispy — отмена тумана войны (**Fog of War**);
polytheism — все становятся невидимыми;
killenemy — убить всех врагов;
chessmatch — 100%-й радар;
commanders — отмена эффектов **Commanders**;
stratperspective — изменение вида;
novictory — отмена победного результата;
hurt — повредить первое транспортное средство во взводе;
chillout — машинка блокируется на месте;
seattle — убрать горизонт;
gameoverman — мгновенная победа.

ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

Rainbow Six: Rogue Spear

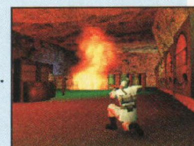


Жмите **Enter** и в появившееся окошко вводите коды:
teamgod — режим Бога для всех членов команды;
stumpy — режим Stumpy;
nobrainer — что-то связанное с использованием мозгов;
explore — условия, при которых победа невозможна;
5fingerdiscount — обновить Inventory;
bignoggin — режим Big Head;
meganoggin — режим Mega Head;
clodhopper — режим Clodhopper;
1-900 — тяжелое дыхание;
turnpunchkick — боковой скроллинг;
theshadowknows — невидимость;
teamshadow — невидимость для всех членов команды.
Там же можно набрать следующие коды, в результате чего изменится внешний вид карты: **normalcolors, panickedcolors, roestatecolors, roe-speedcolors, combatstatecolors, behaviorcolors, psychstatecolors, threatawarenesscolors, alert-nessstatecolors, alertnessstatecol-ors, aiplancolors, levelmaps, test-plan, drawplan, pathpointlinks, cov-erpoints, pathpoints, objectwalls, obstaclewalls.**

Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)

Нажмите [;], после чего введите:
teamgod — режим Бога для всех членов вашей команд;
playergod — режим Бога для одного выбранного персонаж;
5fingerdiscount — восстановление всех патронов и item'ов;
explore — режим Explore.

Hidden& Dangerous



Наберите слово **iamcheater** в меню или стартовом экране. А следующие коды вы сможете набирать уже во время игры. Если чит сработал, услышите короткий звуковой сигнал.
quickload — загрузка последней сохраненной игры;
nohits — режим Бога;
goodhealth — восстановление здоровья;
openalldoor — открываются все двери;
allitems — все Item'ы становятся доступны;
killthemall — чит убивает всех врагов;
showtheend — наберите этот код, если хотите посмотреть финальный ролик;
gamedone — окончание текущей миссии;
gamefail — Fail Current Mission;
resurrect — все члены вашей команды неожиданно воскресают;
funnyhead — режим Big Head;
enemyf — увидите вашего врага;
debugdrawwire — режим Wire;
playercoords — отображние вашего текущего местоположения;
laracroft — альтернативная униформа.

Примечание: приведенные коды не будут работать, если у вас установлен патч версии 1.1. Однако некоторые из них все же можно будет использовать, если в начале вместо **iamcheater** набрать **iwillcheat**.

RPG

Clans

Во время игры нажмите 't', чтобы вывести окошко чата. Туда введите следующие коды:
/godmode — режим Бога,
/nextlevel — перейти на следующий уровень,
/room # — телепортация в комнату номер #,
/spawn # — объект номер #,
/moregold — 100 золота,
/tinymonsters — крошечные монстры,
/tinyplayers — крошечные игроки,
/insanity — монстры атакуют друг друга,
/repeat — повторение последнего введенного чита,
/trig — эффект неизвестен — попробуйте сами.

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



СИМУЛЯТОРЫ

Descent: Freespace 2

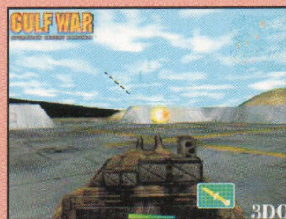
Во время игры наберите **www.freespace2.com.** После чего появится сообщение **Cheats activated.** Если вы его увидите, можете смело нажимать тильду (~) и следующие буковки. При этом тильду надо удерживать.
C — возможность посылать сообщения вашим врагам.
K — уничтожить цель.
Shift K — уничтожить подсистему.
Alt K — получаете 10-процентное повреждение.
I — неуязвимость.
Shift I — неуязвимость цели.
O — переключение физики полетов.
Shift W — бесконечные боеприпасы для всех кораблей (в том числе и для ваших).
W — бесконечные боеприпасы только для ваших кораблей.
G — все основные цели миссии считаются достигнутыми.
Shift G — все второстепенные цели миссии считаются достигнутыми.
Alt G — все дополнительные (**bonus**) цели миссии достигнуты.
9 — скроллинг второстепенных видов оружия.
Shift 9 — то же самое в обратном направлении.
0 — скроллинг основных видов оружия.
Shift 0 — то же самое в обратном направлении.



R — определение цели для команды.
Примечание: вы не сможете пройти миссию, если будете пользоваться читами. Можно, правда проделать следующее. Начните сингл-миссию и активизируйте чит неограниченных боеприпасов, выйдите из миссии (не обязательно ее заканчивать) и вернитесь к вашей кампании. Теперь у вас будут неограниченные ракеты и возможность проходить миссии, продвигаясь по кампании.

ACTION

Gulf War: Operation Desert Hammer



Во время игры жмите **Enter** и вводите коды:
power me — режим Бога — все здоровье, оружие и боеприпасы;
regen me — режим Бога, все здоровье;
call strike — вашим врагам наносятся повреждения;
done — пропустить уровень;
goodkeys — меняются установки Keymap 1 и 2;
hud — я не понял, что происходит, попробуйте сами.

Descent 3

IveGotIt — доступны все виды оружия, полная энергия и броня.
BurgerGod — режим Бога.
TreeSquid — открывается вся карта.
MoreClang — переход на следующий уровень.
DeadOfNight — уничтожение всех ботов.
FrameLength — отображение FPS.
ByeByeMonkey — вид Chase.
Shananigans — странные текстуры.
TubeRacer — повреждения равняются 210.
Teletubbies — изменяется солнце.



СТРАТЕГИИ

Railroad Tycoon 2: Gold Edition

Нажмите **Tab** и введите один из следующих кодов:



BigfootGold — вы побеждаете и одерживаете «золотую» победу.
BigfootSilver — «серебряная» победа.
BigfootBronze — «бронзовая» победа.
Bigfoot — «золотая» победа.
BoBo — поражение.
King of the hill — получаете $100 000.
Powerball — компания + mill за $100.
Slush fund — компания + mill за $1.
Speed Racer — скорость поездов возрастает вдвое.
Casey Jones — все поезда ваших конкурентов разбиваются.
Show me the trains — все двигатели.

C&C: Tiberian Sun



Бесконечная огненная стена (**Firestorm Wall**).
Если у вас есть полностью заряженная **Firestorm Wall**, вы можете сделать так, что она будет работать вечно, без необходимости выключать ее для подзарядки. Для этого сначала полностью зарядите ее и включите. Перед тем, как она выключится или у нее кончится зарядка, продайте все электростанции или просто приостановите их работу. На иконке **Firestorm Wall** появятся слова **On Hold**, а ваша стена будет работать вечно, пока вы снова не построите или не включите электростанции.

Dungeon Keeper 2

Во время игры нажмите **CTRL+ALT+C** для активизации режима введения кодов. Вы не увидите никакого курсора, просто услышите звук. Читы должны набираться точно так, как они представлены, включая пробелы, где они есть. И даже если вам кажется, что код не сработал (эффект сразу не виден), на самом деле это не так. Некоторые коды, возможно, не будут работать во всех версиях игры. А вот и сами читы:

show me the money — получаете немного денег;
now the rain has gone — показывается вся карта;
feel the power — уровень всех монстров возрастает до 10;
this is my church — получаете доступ ко всем комнатам;
fit the best — доступны все комнаты и ловушки;

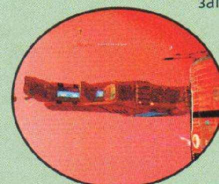


i believe its magic — доступна вся магия;
do not fear the reaper — следующий уровень.
Игру можно начать с любого уровня. Для этого запускайте ее со следующими параметрами командной строки:
dk2.exe -level (имя уровня).
Все уровни лежат в следующей директории:

DK2DIR/DATA/EDITOR/MAPS/. Уровни кампании называются **level1 — level20**, однако есть исключения: шестой уровень называется **level6a** или **level6b**, одиннадцатый — **level11a**, **level11b** или **level11c** и пятнадцатый — **level15a** или **level15b**. Секретных уровней всего пять, и они имеют названия **secret1 — secret5**.

Homeworld

Чтобы попользоваться читами, запустите игру со следующими параметрами командной строки:



/debug — включить режим отладки,
/dockLines — показывать направления при заходе в док,
/gunLines — показывать линию огня,
/noSound — отключить звуковые эффекты,
/noSpeech — отключить речь.

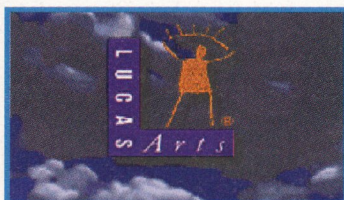
От редакции

...Игры, любимые народом, хороши тем, что бессмертны. Они не устаревают — когда про них ни напиши, все будет в кассу. Одной из самых замечательных игр всех времен и народов является Full Throttle. Она замечательна настолько, что именно ей были посвящены «Игры, любимые народом» самого-самого первого, пилотного MG. К сожалению, вышел тот номер символическим тиражом и давно уже превратился в раритет наподобие «Библии» Гуттенберга. А нам все эти полтора года было обидно, что ты, дорогой читатель, в массе своей так и не увидел этой замечательной статьи. Зрели мы, зрели, и наконец дозрели: а почему бы и нет? Итак, встречайте сиквел...

Последний герой квестов

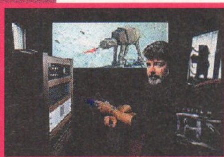
Юрий Травников

Дом и работа. Работа и дом. Нет, конечно, есть еще и какие-то развлечения, как то: кофе в постель, пиво в постель, да и собственно постель, какие-то вечеринки, вечное: «Папа, у меня не выходит то, папа, купи мне это», судорожные сгибания пальцев на мышиных глазах и кульбиты песочных часиков за стеклом монитора, и белым флагом капитуляции реет над миром современного эмансипированного мужика уважаемое лицо любимой тещи... Знакомо? Вам нравится? Конечно, нравится. Это называется — жить как все. Нет, нет, я не собираюсь здесь разводить монологи о стадном чувстве, о безликости современного обывателя (вот ведь словечко придумали — обыватель — обуватель — убиватель...). Стремление жить как все по сути своей есть стремление к комфорту, и я сильно подозреваю, что вот это-то и есть истинный двигатель прогресса. В самом деле, не хотелось бы комфорта — до сих пор скакали бы по веткам в трудолюбивом поиске пищи, а не трескали бы кофе по утрам. И еще эта вкусная штука — йогурт. Как теперь без него? Но вот заедает иногда. Иногда хочется чего-нибудь эдакого. Соленого-перченого. Острого, свежего и абсолютно альтернативного. Надеюсь, у вас не сложилось впечатления, что я сам до этого додумался? Нет, конечно, сам, но в мире есть еще немало светлых умов (а сами-то?), и некоторые особенно светлые исхитряются извлекать из этого совершенно нормального устремления средства к существованию. И надо добавить — немаленькие.



Lucas Art. Как много в этом звуке...

Сначала был фильм. Соло Хан летал по «далекой-далекой галактике» на супер-звездолете с техническими характеристиками «Москвича» шестьдесят восьмого года выпуска — весь на веревочках и скотче; угрюмо-монументальный Дарт Вейдер вынашивал на пару с неким нехорошим императором коварные замыслы по порабощению этой самой галактики; Люк Скайвокер разучивал приемы благородного фехтования и в самый последний момент исхитрялся продинамить прекрасную принцессу Лею. А ведь и не знал тогда, что она его единоутробная сестра...



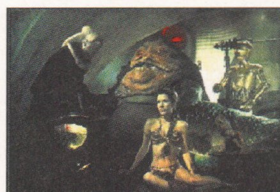
Джордж Лукас. Портрет в интерьере

В восемьдесят лохматом году мир сотрясли «Звездные войны». Конечно, в основном это был мир загнивавшего тогда капитализма, но и у нас отголоски побабахали. Я, например, специально приобрел общеобразовательную книжку о буржуазной пропаганде — в ней упоминались, наряду с обязательным Рэмбо, и «Звездные войны» — образец кича, который народ с негодованием... В брошюрке были кадры из фильма. Ах, эта восхитительная принцесса, прикованная цепью к неведомому мне тогда склизскому чудовищу... Как я ни старался с негодованием отвергнуть, отчего-то никак не выходило. Да и чудовище тоже было интересно — эдакая матерая кучища. Нечто очень похожее сидело в то время в нашем ЖЭКе — продукт бюрократической эволюции. Когда ОНО пило чай — на раздражители не реагировало. Раздражители — это, собственно, были мы, жители подотчетной территории. Но это так, к слову.



Фильм имел оглушительный успех. А у «них», в мире чистогана, успех измеряется не менее внушительными прибылями. Вот на эти самые прибыли, под девизом: «Не Диснеем единым» Джордж Лукас и построил собственную империю развлечений — одноименный Arts.



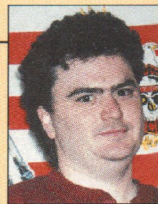




Конечно вы помните эти кадры. Где-то в 1993-м году «Звездные Войны» прокатились и по российским экранам, почти на пятилетки отстав от всего буржуинского мира. А вот и она, принцесса из антисоветского фильма (на переднем плане).

А что такое развлечения? Ну — это совсем просто. Любое развлечение, как бы его ни называли, по сути своей — ИГРА. Именно поэтому, не мудрствуя лукаво, в штаб-квартире Lucas Arts, где она там находится,

ДОСЬЕ. Тим Шафер



Тим, как вы сами можете убедиться, вполне удовлетворен своим нынешним положением. Хорошо быть легендой.

Закончил колледж в 1989 году. Специализация — программирование баз данных для компьютерных сетей правительства США. Тем не менее в том же году оказывается в Lucas Arts. Первая работа — разработка искусственного интеллекта морских батальных сцен для The Secret of the Monkey Island. Работа была «с блеском» провалена, так, что даже не вошла в финальный релиз игры. Из черной дыры отчаяния выскочил на мощном Харлее, прочитав статью о байкерах и дорожных воинах. Данная тема в тот период активно муссировалась в прессе.
Так в голове мистера Неудачника родился и выпестовался образ Бена Вотсизнейма, а с ним и квест всех времен и народов Full Throttle. Последующий коммерческий успех адвенчуры вознес Тима Шафера на вершину славы, буквально в один день сотворив из никому не известного программиста звезду первой величины, поставив его в один ряд с такими «монстрами» игрового мира, как Джон Ромеро и прочие Кармаки.



Вот он, какой - Day of the Tentacle (Maniac Mansion II)

А потом были квесты, квесты и квесты. The Secret of the Monkey Island II, Chucks Revenge и Maniac

и появилось подразделение, специализирующееся на создании компьютерных игр.

И каких игр!

Ну прежде всего, памятуя о той самой корове, несущей золотые яйца, на мониторы перекочевали персонажи бессмертной трилогии о Люке Скайвокере и иже с ним, породив не менее звездный сериал с большим количеством жанров — от рубилок-стрелялок до космических симуляторов с живыми актерами. А потом, вспомнив, вероятно, что фамилия Lucas своему громкому звучанию обязана прежде всего кинематографу, команда запустила в мир мультяшную адвончу — весьма кинематографичный квест Sam & Max Hit the Road.

Это был прорыв! Весь мир (на этот раз даже в нашей, жутко неанглоязычной стране) с выкаченными от восторга глазами и болью в надорванных смехом животах гонял по прекрасно прорисованному, неправдоподобно красивому (это на трешках-то!) миру неразлучную пару детективов — неопределенной породы пса-меланхолика Сэма и его помощника — импульсивного кролика Макса. Сэм все больше размышлял над хитроумными загадками-ловушками, оставляя action на долю друга. Макс не подводил, освежая квестовую канву потрясающей для такой милой зверюшки брутальностью.

И при всем при этом игра была логичной! Мой сын, например, прошел ее сам. Всю, безо всяких solution(ов). Не скажу, что он сделал это быстро — пришлось и подумать, и поработать мышью на точность и на скорость. Но десятилетний тогда парень справился.

В общем, если сможете разыскать этот шедевр, разыщите. Не знаете английского (игра так и не была локализована) — выучите. И сыграйте. Игра того стоит.

Эпоха хорошего квеста

За Sam & Max адвенчурный конвейр папаши Лукаса заработал с прямо-таки бешеной эффективностью. Квесты выстреливались один за другим, радуя неизменным, надо отметить, качеством и немного пугая количеством сиквелов в каждой серии. Вспомним бесчисленные Острова Обезьян и Индиан Джонсов. Да, все они были хороши и играбельны, но... Продажи падали. Идея начала себя изживать. А может, идеи-то и не было? (Интересный поворотец. Обмыслить на досуге). Необходимо было внести новую струю. Ясней лазури. Lucas Arts срочно требовался герой. И герой не заставил себя ждать.

Рождение героя

Спрос рождает предложение. В полном соответствии с этим незыблемым законом коммерции, в голове профессионального программиста Тима Шафера родился и немедленно созрел для воплощения некий Бен Вотсизнейм. Ненавижу переводить фамилии, но не в этот раз. В великом и могучем «Wats`his`name?» — имеет эквивалент «Как`там`его`звать?» Вот с такой задумкой мистер сценарист-программист и заявился к папаше Лукасу. Согласно легенде, звездоносный режиссер-бизнесмен почесал себя в районе одиозной бороды и с воодушевлением бросил: «Cool!»

Воодушевление было настолько велико, что Тим Шефер моментально оказался не только автором идеи и разработчиком сценария, но и главным менеджером нового проекта. Проекта «Full Throttle».

Полный газ

Именно так переводится название игры (см. выше...). Приключение в стиле Heavy Metal. Герой этой эпохальной адвенчуры, да и, собственно, эстетика квеста — новое слово в компьютерно-игровой индустрии (ну не боюсь я громких слов...).

Начнем с того, что Бен — байкер. Байкер — фигура не менее одиозная, чем борода Джоржа Лукаса. Это и есть то самое слово, которым в хороших семьях принято пугать непослушных детишек. Кто такие байкеры в сознании обыкновенного человека? Отвязные мотоциклисты в огромных кожаных косухах, рогатых касках и прошипованных казаках. Живут в бандах — читай — «бандиты», источники существования — рэкет, торговля наркотиками и прочая такая... Если и приносят какую-либо пользу, то только пивоваренному производству. За счет неумеренного потребления. Я не спорю, возможно, это и правда, но наш Бен не таков, или не совсем таков.



Бен Вотсизнейм собственной персоной. Просто почти Терминатор!



Бен и Малькольм. (Ну чем не преемственность поколений)

Зеркало для героя

Нет, чисто внешне, никаких сомнений, байкер — он байкер и есть: все прибабахи касты, плюс немеренная квадратная челюсть, неизбалованная бритвой, плюс огромный, очаровательный в своей монструозности мотоцикл — на языке Бена — тачка.

Источники денежной массы «Хорьков» — мотоклуба, в котором верховодит наш герой, — в игре неопределены. Что поделаешь — коммерческая тайна. Как у всех... Но я не думаю, что здесь замешаны наркотики — дела у «Хорьков» идут далеко не блестяще, это мы узнаем в первую очередь из превьюшки к игре. С пивом тоже все в порядке, этого я даже пояснять не буду — и так видно. Подраться умеет — специфика жизни. Но на рожон не лезет. Независим — это его пунктик. Характер нордический (о чем это я?).

Начнем игру?

Место действия — окрестности провинциального городка Корвилль. Время — наши дни или чуть раньше (или чуть позже, не в этом суть). Байкеры — на отдыхе: кабак, пиво, армреслинг и все такое. И тут в затрапезном кабаке появляется президент единственной в Штатах компании по производству мотоциклов — Малькольм Корлей. Тот еще дедуля, я вам доложу. Маленький, сухонький, и пиджачок на нем так себе, несмотря на грамотный пошив. И неспроста. Старина Корлей всю молодость прогонял по Дороге на тачке и в душе навсегда остался байкером. Попав в родственную компанию, Малькольм легко знакомится с Беном, и буквально через несколько минут между двумя мотоциклистами завязывается настоящая дружба.

В самый ответственный момент в кабаке появляется заместитель ста-



Тим и его команда (почти по Гайдару)

Mansion I-II.
Успех сопровождал Шафера повсюду.
Сегодня Тим занят самым грандиозным проектом от Lucas Arts — модной ныне смесью RPG и Adventure — черным, монументальным, комедийным, не знаю, как его еще обозвать Grim Fanango.
И снова Шафер — главный менеджер проекта. Ну что ж, подождем, посмотрим?



Не правда ли, впечатляет? (Кстати, демка на www.lucasarts.com уже лежит!)

рика Корлея — непрошибаемо-монументальный управляющий заводом Адриан Рипбургер. Он пытается соблазнить Бена сопровождать Малькольма в поездке на ежегодное собрание акционеров Corley Motors. За большие денежки, естественно. Оскорбленный в лучших чувствах, байкер отказывается, в результате чего получает доской по голове и отправляется в мусорный контейнер.

Выбравшись из столь неудобного ложа, Бен пытается выяснить, что же все-таки с ним произошло. И выясняет вещи весьма странные и неприятные.

Оказывается, гнусный махинатор Рипбургер вовсе не беспокоился о безопасности мистера Корлея. Коварный план управляющего заключался не менее чем в убийстве президента компании. А банда «Хорьков» понадобилась ему всего лишь в качестве стрелочников — на них и должно было пасть подозрение в этом страшном преступлении.

Рипбургер хочет захватить компанию и (жуткое дело!) продать легендарную Corley Motors вездесущим японцам. И помешать ему может лишь, как вы думаете, кто? Конечно, неустрашимый Бен Вотсизнейм — естественно, под вашим чутким руководством.

И вот, в нелегкой борьбе с коварным Рипбургером и его приспешниками — Нестором и Болюсом, в неравных стычках с конкурирующими бандами «Ротвейлеров» и «Крыс» раскрывается перед нами совсем неоднозначный характер героя.

А что под маской?

Тут-то и выясняется, что громила Бен вовсе не такой уж жлоб. То есть на людях он тот еще пряник — суров и неприступен, как Монблан. Но мы-то не те люди, с которыми приходится общаться главарю мотобанды. Мы зрители в партере, нас не видно за огнями рампы, и Бена мы видим таким, какой он есть, без напускной бравады и оловянного блеска в глазах. Одна только фраза: «У меня ничего нет», — звучит в игре с трагизмом, сделавшим бы честь даже небезызвестному некоторым начитанным гражданам датскому принцу, порожденному пером Билла Шекспира в очень далекие года.

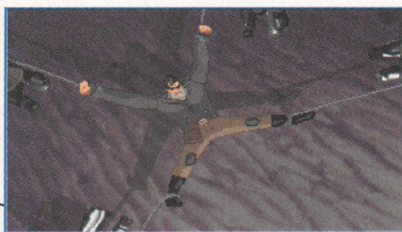
И только когда Бен остается один, он дает своим чувствам волю.

Не последнюю роль в раскрытии характера героя играет... любовь. Да-да, в игре есть и любовь. «Морин... когда я вспоминаю о ней, я думаю только о двух вещах — о Дороге и неприятностях...» Это, между прочим, так о ней Бен отзывается.

Морин — это девушка. Она — гениальный механик и весьма неплохой врач. Оба этих умения очень пригодились Бену на его тернистом пути возмездия. А еще и симпатичная, чессловo. Не Анна Николь Смит, конечно, но на фиг надо...







Морин — девушка с характером. Разводные ключи и пассатижи в ее руках — атрибуты ее независимости. Пострадать за такую девушку — почет для любого байкера.

Нет, с препятствиями, возникающими на Дороге, наш герой расправляется в непередаваемо байкерском стиле — ударом ноги или кулака, а если удастся, то можно и досочкой навернуть. И кистенько придурка приласкать... Но это все в пределах необходимой самообороны. А обороняться Бену есть от кого — здесь и конкуренты из враждующих группировок, и горящие жаждой убийства прихлебатели Рипбургера, и просто невежливые сограждане.

С ее появлением (в довольно трагический, надо сказать момент) подноготная Бена начинает проявляться с удивительной четкостью. Судите сами — пребывая в полном одиночестве на норковом ранчо девушкиного дядюшки (какой изящный оборот), глядя из окна комнаты, в которой выросла Морин, Бен произносит (и как произносит!) следующее: «Наверное, из этого окна Морин выглядывала маленькой девочкой и думала о том времени, когда она вырастет и будет чинить тостеры». Восхитительно!

Вот краткая характеристика Бена Вотсизнейма, представленная разработчиками: рожденный быть благородным, но разгильдяй до мозга костей. Мне кажется, парни из Lucas Arts поторопились или вовсе не въехали в ими же порожденного героя. Бен — романтик, человек очарованный Дорогой и посвятивший свою жизнь не закованному в жесткие рамки законов лживому обществу, а честной и бескомпромиссной жизни Дороги. Да, конечно, он не безгрешен, при случае может и спереть что-нибудь, но ведь выбирать-то особенно не приходится. А ля гер ком а ля гер. А палкой по голове — это честно? Да еще и сзади...

Игровое окружение

Мир Full Throttle — настоящий и динамичный. Даже собственное телевидение присутствует. Население невелико, но каждый персонаж абсолютно живой и по-своему уникальный. Бармен в кабаке — выдающейся полноты человек, отчаянный трус. Скользкий, как спина лягушки. Полезен для выяснения новостей. Нестор и Болюс — парочка подручных Рипбургера — жестокие, но туповатые, а каких еще помощников может нанять подобный отвратительный персонаж? Миранда — репортер-недоучка, за что ни возьмется — все завалит, зачем ее только держат? Муравей — местный перевозчик-ассенизатор. Этот — совсем предел — любит тыкать ножичком в собственные пальцы. Хоррас — вовсе без мозгов — безобидный торговец сувенирами. Тодд — «нормальный средний американец», владелец автомобильной свалки, друг и хозяин свирепого сторожевого пса с зубами, как у акулы... Судьбы всех этих людей причудливо переплетаются в игре, равняя ее с самой увлекательной из игр — жизнью.

И ничто этому не перечит — игра просто потрясающе логична, никаких там тебе возьми не знаю что и положи не знаю где. С юмором тоже все в порядке — как славно распевают Вагнера механические кролики на минном поле! Только не надо тратить их всех — если такого пушистика зашвырнуть в вентилятор большого грузовика, очень славные вещи получаются. А как догнать грузовик? Ну естественно, на старом самолете! Что? Не летает? А на что же ему колеса? Ведь не воздушный же бой предстоит!

Нужно Action? Пожалте! Вперед в ущелье смерти. Испытайте свои силы и байкерскую доблесть в бою

СЭМ И МАКС

Этим ребятам повезло. Они шагнули в компьютерный мир, счастливо миновав все окольные тропы — комиксы, кино, мультики и детские книжки. Замечательная прорисовка, великолепная сбалансированность двух, казалось бы совершенно неуживающихся характеров главных героев, огромное количество связанных и не связанных с сюжетной линией встроенных мелких игрушек



сделали из Sam & Max Hit the Road мегахит того времени. Среди огромного количества поделок (три пикселя на квадратный дюйм, с интеллектом типа «наткнешься — завалят») S&M выглядела чудом из чудес — интерактивным мультфильмом уровня Диснея, никак не меньше.

Кстати, в игровом процессе действительно участвовали оба персонажа — что не мог или не хотел делать Сэм, с успехом осуществлял неунывающий ушастый пушистик с замашками потрошителя. Причем действовали они иногда совершенно автономно и не всегда подконтрольно. Атмосфера игры динамично менялась сообразно происходящему на экране, а звук был выше всяких похвал.

Все в этом мире бренно. Если вы считаете, что ваше время слишком дорого, чтобы играть в такое старье — сходите, скажем на Altavista, задайте поиск по



Sam & Max Hit the Road, ручаюсь, вы будете поражены количеству найденных сносок. В игру по прежнему играют, и я так думаю, что это надолго.





с матерыми рыцарями Дороги. А как насчет победить в автомобильном сражении? Да еще и с предрешенным результатом, причем отнюдь не в вашу пользу. И такими вот мини-соревнованиями насыщена вся игра. Но и подумать тоже есть куда. Это я обещаю.

Heroes forever!

Итак, игра подходит к завершению. Corley Motors не попала в руки жадных и меркантильных японцев, зло примерно наказано, теперь на абсолютно законных основаниях принадлежит ей.

Как в этом случае поступают нормальные герои? Девушка в полном порядке, Бену она совсем не безразлична, да и Морин совсем не против... Хватать девчонку вместе с забором и по problemo? А что? Полная упаковка счастья, а там и обеспеченная старость — кефир и все такое... Ничего подобного!

Не знаю, читал ли Бен Хайнлайна (это писатель такой...). Так вот, сей далеко не глупый беллетрист однажды изрек: «Ничего нет на свете бесполезнее героя в отставке.







Жизнь крутого байкера не сахар. Здесь всегда есть место для подвига, соперничества и для горечи потерь

«Хорькам» возвращено их доброе имя хороших байкеров, справедливость восторжествовала. Вот только Морин...

В ходе повествования выяснилось, что скромная девушка-механик на самом деле внучка того самого старины Корлея, и, согласно его завещанию, Corley Motors те-

Герой в отставке сначала становится занудой, а потом лентяем». И Бен не пошел на обман своего байкерского естества. У принца-консорта много обязанностей, и далеко не все они неприятные, но по душе ли они настоящему герою? (Простите, уважаемый сэр Чарльз, я ничего такого в виду не имел.)

И Бен это прекрасно понимает. После душераздирающей сцены объяснений и прощания с Морин герой седлает свою тачку. И возвращается на Дорогу. Кто знает, может быть когда-нибудь после...

Отправляйся же, друг, и пусть твои враги скроются в пыли, поднятой твоим Corley! Полный газ!!! MG

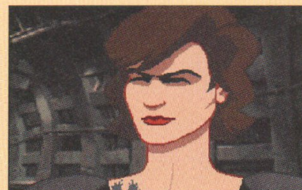


FULL THROTTLE — Действующие лица без исполнителей



Бен Вотсизнейм — крутой байкер. Главарь клуба Хорьков, в просторечии — мотобанды. Личность весьма и весьма противоречивая. Сочетает в себе природное разгильдяйство и умение руководить. Свой парень на дороге и грозный боец в любой заварушке. Умеет находить самые нетривиальные выходы из любых ситуаций. Сентиментален (когда этого никто не видит). Можно было бы провести параллель с одним очень боеспособным Герцогом от 3D Realms, но Бен — брюнет.

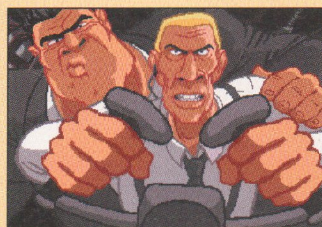
Морин — гениальный механик и немножко доктор. Идеальная подруга для байкера, вот только не желает существовать в подобном статусе. Ей и самой по себе достаточно неплохо. Судьба открыла перед девушкой замечательные экономические перспективы и огромную ответственность перед всей мотоциклетной общественностью. Я знаю, Морин справится.



Малкольм Корлей — более известен, как Старик Корлей. Президент Corley Motors — последнего промышленного мотогиганта. Байкер до мозга костей. Психологический портрет качественно соответствует портрету Бена, вот только бесшабашного разгильдяйства у Малкольма побольше. Да и росточком не вышел.



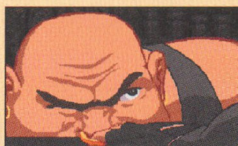
Адриан Рипбургер — дрянь-человек. Заместитель Старика Корлея, рассчитывающий стать его заменителем. Коварен и жесток, ему бы в Carmageddon играть на местности. Чем он в общем-то почти и занимается — люди для него ничто.



Нестор — подручный Рипбургера.

Болюс — еще один подручный Рипбургера.

Миранда — репортер местной газетенки. Девушка с амбициями и претензиями, но не более того. «Умеет» развалить любое дело, за которое берется.



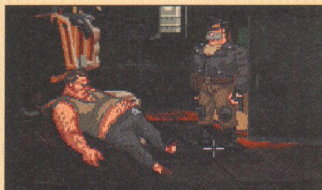
Боб — бармен и владелец придорожного кабака «Кикстенд». Пивное брюхо и кольцо в носу не делают из него байкера — для этого он слишком трусоват. Всегда владеет последней информацией по причине обладания телевизором, настроеным на местный канал новостей.

Муравей — водитель седельного тягача. Считает себя королем Дороги, хотя для этого не имеет никаких оснований. Пробавляется перевозкой натуральных и не очень удобрений. Не брезгует контрабандой. Тупиковая ветвь эволюции.

Сюзи — главарь банды Грифов. Подруга и опекун Морин. Весьма мужественная женщина.



Тодд — владелец автомобильной свалки. Живет в маленьком трейлере, в непосредственной близости от своего владения. Не чужд искусству — украденным у Морин автогеном «ваяет» скульптурные композиции из доступного на свалке материала. Единственный друг — собака — свирепое нечто из челюстей и мышц.



Хоррас — торговец сувенирами корпорации Corley Motors. Бывший байкер, если такое прилагательное вообще применимо. Локальный сгусток оптимизма и неблагоприобретенного маразма.



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

ТЕСТИРОВАНИЕ МЕСЯЦА

На что бы заменить старый 4X CD-ROM?



Поскольку столь давно обещанная революция и тотальный переход на DVD или еще какие-нибудь более современные носители все откладываются и откладываются, мы решили еще раз взглянуть на ассортимент современных CD-ROM'ов.

NOTEBOOK TEST

Компьютерные игры в самолетах и поездах



Есть мнение, что на ноутбуках играть нельзя. Как показали наши исследования, это мнение глубоко ошибочно — играть можно и даже нужно, иначе зачем бы в них устанавливали 3D-ускорители и стереозвук?

CPU TEST

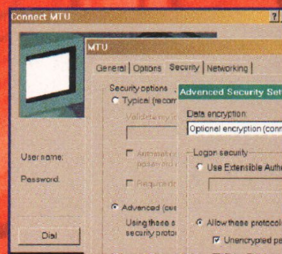
Какой процессор оптимален на сегодня?



Процессоры, особенно если они дешевые, например те же Celeron'ы, менять можно довольно часто, а можно купить и Pentium III 700, серьезно подорвав этим свое финансовое положение. Так что же оптимально иметь на сегодня? Ряд тестов показал, что процессор все же нужен приличный, но модная видеокарта пока нужнее.

WINDOWS 2000

Можно ли играть под новой OS?



К этому номеру мы изучили новую операционную систему от компании Microsoft подробнее и предлагаем вам ознакомиться с мнением наших специалистов. Общий диагноз — пользоваться можно, и, похоже, со временем она станет даже удобнее, чем Windows 98.

...Тут одна из американских фирм, видимо, от хорошего весеннего настроения занялась предсказаниями, как будут выглядеть компьютеры будущего. Они выдвинули предположение, что если дело не дойдет до прямых интерфейсов с мозгами или хотя бы глазными нервами, то компьютеры будут напоминать куски гибкого пластика прямоугольной формы. Если проводить аналогии с современными технологиями, весь компьютер будет представлять собой упругую гибкую LCD-панель с технологией touch screen (это такой экран, в который можно тыкать пальцами вместо мыши) в нижней части которой может быть «нарисована» и клавиатура. Размером лист будет от A4 и меньше — в портативном компьютере, A2 и больше — в обычном игровом компьютере. Толщиной лист будет примерно 0,5 см и меньше (это как раз они затруднились оценить, сказав, что толщина будет сильно зависеть от степени технологического прогресса). Такой компьютер будет достаточно удобно носить с собой — свернул в трубочку и пошел. При необходимости можно развернуть в метро на коленях или повесить на стенку. Сам лист пластика будет обладать тактильным feedback'ом, чтобы можно было получить эффект нажатия кнопок, а также сложной звукоизлучающей поверхностью вроде фазированной решетки — для создания объемной звуковой картины.
Появление таких компьютеров предсказывают не раньше, чем лет через десять...

Nick A. Skokov

Lady Alice

— Какое устройство вам все больше и больше напоминает флопы?
— CD-ROM!
— А почему?
— Потому что раньше были игры на двух и более флопах, которые при переходе на следующий уровень заявляли: «Insert Disk 2 in drive A: and strike any key». А теперь современные игры делают то же самое с CD-ROM...



Самое шумное устройство

после звуковой карты

На сегодняшний день компакт-диски превратились в основной носитель, используемый при распространении программного обеспечения. В любом магазине, торгующем софтом, стало крайне сложно отыскать программный пакет, дистрибутируемый на гибких дисках. Зачастую такой вариант даже не входит в схему распространения, предусмотренную издателем, и флоппи-вариант приходится заказывать отдельно. Разумеется, причиной тому стал резкий скачок объемов программ. Если несколько лет назад мы считали гигантским MS Word 2.0, который поставлялся на десяти дискетах, то сегодня удивления не вызывает уже хотя бы Planescape, вышедший на четырех CD. Лазерные диски благодаря сравнительно большому объему (на момент начала широкого распространения устройств CD-ROM стандартный объем диска в 650 Мбайт превышал емкость подавляющего большинства используемых в те времена жестких дисков), скорости работы и ничтожной себестоимости (меньше $1 за диск) оказались выгодным решением как для производителей, так и для конечных пользователей. В то же время более прогрессивные, казалось бы, с технологической точки зрения DVD-диски не смогли (по крайней мере, пока) вытеснить компакт-диски с рынка: их расширенные объемы оказываются зачастую невостребованными, возросшая себестоимость негативно отражается на реакции покупателей, а отсутствие в большинстве используемых машин DVD-дисководов еще более усугубляет отрыв этой технологии от народа.

Компакт-диски же, что называется, пришлись ко двору. В основе CD-технологии лежит использование алюминиевой подложки, которая отражает луч света и на которую наносится печать в виде последовательности выемок и ровных участков, составляющая собственно трек с данными, а также служебные области, служащие для позиционирования считывающей головки. Эти выемки и пробелы соответственно символизируют двоичные нули и единицы, формирующие блоки информации. Во время работы диск раскручивается, читающая головка позиционируется над нужным участком, и тонкий лазерный луч начинает освещать рабочую поверхность; его свет отражается от пробелов, но не от выемок. Находящийся на головке фотодетектор считывает и регистрирует отраженные значения, которые затем (уже в числовом виде) отсылаются в систему для дальнейшей обработки.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что означает термин «Red Book», и чем отличается помеченный так диск от обычного лазерного диска?

Он не только не отличается от «обычных» компакт-дисков, он как раз им и является! Red Book — полуофициальное название, которое было дано в 1980 г. (при обнародовании компаниями Sony и Philips своей новой технологии) лазерным дискам. Собственно Red Book включает в себя 2 стандарта: как для цифровых лазерных дисков, так и для музыкальных. Но, кроме Red Book, за прошедшие 20 лет появилось множество других стандартов: Yellow Book (Mode 1 и Mode 2, в свою очередь разделяющийся на Form 1 и Form 2), Green Book (включает в себя стандарт CD-i — интерактивных CD-дисков), Orange Book — 3 физических стандарта для записываемых лазерных дисков (CD-MO, магнито-оптическая технология; CD-WO, Write-Once, также известный как CD-R: однократно записываемые лазерные диски, сюда же относится «гибридная» спецификация для PhotoCD компании Kodak; CD-RW, или лазерные диски с возможностью перезаписи), White Book — формат для Video CD, Blue Book — формат для дисков CD Extra и, наконец, не имеющий «книжного» имени, но довольно распространенный стандарт Mixed-Mode CD, который используется для комбинирования цифрового CD с дополнительными аудиотреками. Обычно дисковод CD-ROM способен работать (если в инструкциях не оговорены иные спецификации) с дисками, записанными в стандартах Красной, Желтой, Зеленой и Оранжевой книг.

Почему на моем приводе CD-ROM каждые несколько минут регулярно начинает мигать лампочка-индикатор?

Если на вашем компьютере установлена операционная система Windows 95 или Windows 98, то вы действительно можете столкнуться с тем, что светодиод сам по себе периодически начинает загораться, а впоследствии гаснуть — даже если вы в это время не обращаетесь к компакт-диску. Ничего страшного в этом нет, и ни о каком сбое в системе это не говорит. Просто в вашей системе активирована функция автоматической идентификации диска,



Новинки на рынке CD-ROM

Asus CD-S500:



- *максимальная скорость передачи данных: 3300-7500 Кбайт/с*
- *среднее время доступа: 75-150 мс*
- *объем буфера данных: 128 Кбайт*
- *скорость вращения шпинделя: 10 400 об/мин*
- *поддержка режимов Mode 1 (656 Мбайт) и Mode 2 (748 Мбайт), CPU Utilization 4,8%*

Sony CDU40011-10

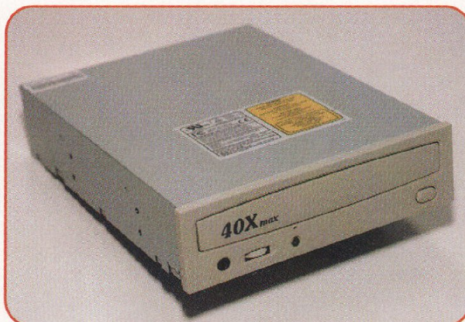
- *средняя скорость передачи данных: 2020 кб/с*
- *объем буфера данных: 128 Кбайт*
- *среднее время доступа: 85 мс*

Kenwood 72x TrueX

- *скорость передачи данных: 6900-11 060 Кбайт/с, в пике до 33 Мбайт/с*
- *параллельное чтение до 7 треков*
- *скорость вращения шпинделя: от 2700 до 5100 об/мин*
- *бесшумная работа*

История

Впервые проигрыватели компакт-дисков появились в результате совместных разработок компаний Philips и Sony и были предназначены для воспроизведения музыкальных записей, однако их бесспорная полезность для компьютерной индустрии была в свое время замечена, и с тех пор дисковод CD-ROM стал неотъемлемым атрибутом любого персонального компьютера. Устройства CD-ROM выпускаются на сегодняшний день в самом различном исполнении. Существуют внутренние и внешние дисководы, присоединяющиеся к компьютеру через параллельный порт или к ноутбуку через карту PCMCI, устройства с возможностью записи и даже перезаписи на лазерный диск.



CYBERDRIVE

Одной из основных характеристик, описывающих свойства того или иного CD-устройства, является его скорость. Так как все современные CD-проигрыватели (равно как и записывающие дисководы) произошли от простого музыкального CD-плеера, то именно его скорость, т. е. скорость воспроизведения музыки в формате CD Audio (что совпадает со скоростью считывания, поскольку особой буферизации данных в музыкальных проигрывателях нет) взята за основу отсчета. Таким образом, нотификация CD-ROM типа Nx означает, что данное устройство в N раз быстрее считывает с компакт-диска данные, чем музыкальный плеер. Скорости эти постепенно росли, и сегодняшним негласным стандартом являются 32-скоростные дисководы CD-ROM (при том, что существуют и 40X, и 56X, и 72X, и даже 100X устройства). В то же время многие пользователи продолжают работать со старыми 6-8X приводами, потому что их обычно достаточно для нормальной работы (при условии, конечно, что они еще способны нормально читать диски). Другой выбор, перед которым становятся покупатели, — какому интерфейсу отдать предпочтение: устройства CD-ROM традиционно выпускаются как под IDE, так и под SCSI (существуют еще и собственные фирменные интерфейсы, но их век уже проходит).

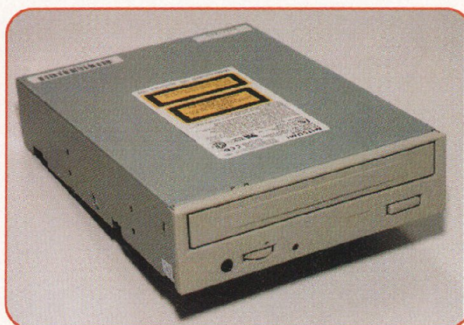
И последнее, с чем сталкивается покупатель

SONY CDU4811



дисковода CD-ROM, — это выбор между внутренним и внешним устройством. Внутренний привод устанавливается в стандартный пятидюймовый отсек корпуса компьютера и подключается к блоку питания через обычный широкий разъем. Внутренние устройства CD-ROM, как правило, дешевле внешних аналогов, потому что, в основном, используют более дешевый IDE-интерфейс, в то время как большинство внешних дисководов применяют SCSI. На заре развития дисководов CD-ROM внешние устройства действительно пользовались большой популярностью, несмотря на





MITSUMI FX-4820T

Существенное достоинство — меньше жужжит и вибрирует.

высокую цену, однако в наши дни наличие практически в каждой персоналке внутреннего CD-ROM свело их преимущества на «нет»: их рыночная ниша отошла к классу внешних устройств на сменных носителях, о которых мы вам уже рассказывали.

Что такое Caddie?

Различаются дисководы CD-ROM еще и тем, как в них вставляются компакт-диски. Некоторые плееры используют специальный прозрачный чехол — так называемый caddie, в который помещается сам лазерный диск. В этом случае сначала вы должны заложить диск в чехол, а затем образовавшуюся конструкцию — в приемник дисковода. Защитный чехол предотвращает механические и химические повреждения компакт-диска во время работы, а также, что не менее важно, помогает отцентрировать и стабилизировать его во время вращения.

Другой наиболее распространенный тип проигрывателей CD-ROM не использует дополнительной защиты диска: по нажатию кнопки он выдвигает вперед «салазки», на которые кладется компакт-диск, а затем «заглатывает» его. Несмотря на свою дешевизну и распространенность, эта технология наименее безопасна: рабочая поверхность лазерных дисков неизбежно царапается, да и поломки в принимающем механизме случаются часто.

Наконец, третий тип CD-ROM-проигрывателей — CD-чэнчеры. В общих чертах они повторяют конструкцию устройств с защитными чехлами, однако вместо последних используются картриджи, вмещающие три и более дисков, между которыми можно переключаться, не открывая проигрывателя, что довольно приятно (особенно в играх, занимающих несколько CD), но несколько накладно.

Методика тестирования

Для тестирования использовалась программа CD Speed 0.65b, которая позволяет получать наглядные графики скорости чтения и вращения CD.

Было взято три CD-ROM'а. Первый — совсем новый и хороший с какими-то дистрибутивами (dst). Второй — тоже новый, но более «китайского» происхождения, с Quake III. Третий — CD с неизвестным содержимым посредственного качества и поношенности.

No-name Cyberdrive

Якобы 40X CD. На 74-минутном хорошем CD достигает скорости в 23X, читая его весь с постоянной угловой скоростью и не делая ни малейшей попытки разогнаться до положенных ему скоростей. Как это ни парадоксально, но на нашем глюкавом тестовом CD данный привод почему-то достигал больших скоростей вращения, чем на наиболее идеальном тестовом CD, к концу теста разогнавшись до 38X.

Panasonic 593

Хороший CD, как и все «Панасоники», произведенные на самом деле компанией Matushita. Показал среднюю скорость в 20X при чтении глюкавого CD, что в общем не так уж плохо, хотя могло быть и лучше. В целом, как можно заметить по графику, при чтении глюкавого CD драйв непрерывно пытался разогнаться, понимал, что это не получится, притормаживал, опять разгонялся и т. д. Звуки он при этом выдавал соответствующие.



SAMSUNG SC-148

SONY CDU4811

Неплохой, но достаточно громко урчащий CD. Глюкавый CD читал неторопливо, но стабильно, со скоростью примерно 12-16X. Судя по тому, как данное устройство читало (вполне приличный, с нашей точки зрения, китайский CD), оно чрезмерно придирчиво к качеству того, что считывает.

Mitsumi FX-4820T

Существенное достоинство — несколько меньше жужжит и вибрирует, чем остальные CD-ROM'ы. Один из наиболее удачливых читателей для плохих CD — прочел его практически без существенных падений скорости чтения. По seek times — один из лучших.
Для присуждения награды «Выбор редакции» мы все же имели недостаточно времени, чтобы наверняка оценить все предоставленные модели для тестирования, но по полученной информации этот CD-ROM выглядит лучшим и наиболее приближающимся к данному званию.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

которая постоянно опрашивает CD-ROM, чтобы удостовериться, не был ли заменен вложенный в него лазерный диск. Если мигание лампочки вас раздражает, вы можете отключить эту функцию. Для этого в системной папке Control Panel\System\Device Manager\CD-ROM выполните двойной клик на вашем CD-ROM'е, в открывшемся меню выберите закладку Settings и отключите флажок «Auto Insert Notification» или просто заклейте чем-нибудь светодиод, потому что автоидентификация — не самая бесполезная функция.

Я заменил в моем компьютере CD-ROM, но теперь я не могу прослушивать аудиодиски. Из-за чего возникла эта несовместимость?

Дело вовсе не в какой-либо несовместимости CD-ROM'а и музыкальных дисков! Стандарт на аудиоCD существует, причем уже давно, и все CD-ROM-приводы априори его поддерживают.
А проблема кроется в том, что не существует единого стандарта на такую на первый взгляд мелочь, как аудиокабель, соединяющий CD-ROM и звуковую плату. Одни кабели состоят из 3 проводков, в то время как другие используют 4-контактные разъемы. Более того, даже раскладка контактов может различаться у различных производителей. На звуковых картах зачастую имеется 2-3 гнезда для различных типов интерфейсов, так что основная проблема — определить, какой же из них используется в вашем CD-ROM'е. В идеале интерфейсный кабель должен поставляться в комплекте с приводом, так что при следующей покупке обязательно проверьте его наличие.

Можно ли заранее определить, хорошо или плохо будет читаться данный лазерный диск?

В плохом чтении компакт-диска или вообще отказе от чтения могут быть виновны как сам диск, так и привод. Некоторую информацию может дать простая визуальная проверка диска (наличие/отсутствие глубоких царапин и патины, прозрачность и неоднородность защитного



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

слоя), но она будет далеко не исчерпывающей. Дело в том, что, несмотря на кажущуюся простоту своей конструкции, каждый компакт-диск является высокотехнологическим продуктом, производство которого должно строго соответствовать существующему стандарту. А этот стандарт описывает множество параметров, которые касаются химических и физических характеристик как «подложки», так и «упаковки». Согласитесь, что на глаз распознать размер и форму отдельных двоичных ячеек записи (так называемых pits) попросту невозможно. Этим зачастую пользуются производители пиратской продукции: их заводики по штамповке компакт-дисков практически всегда работают на дешевом и некачественном оборудовании, а выпущенная продукция имеет серьезные изъяны, в первую очередь — плохой химический состав пластика и отсутствие балансировки диска. Кроме того, на «левые» диски никогда не наносится защитный слой, предохраняющий рабочую сторону от механических и химических воздействий, из-за чего срок их службы в несколько раз ниже, чем у фирменной продукции. Однако проблема может крыться и в самих лазерных дисководах. Дешевые модели грешат большими допусками, из-за чего компакт-диски часто впадают в состояние «холостого хода». Кроме того, детали механики в них быстро изнашиваются, что, в свою очередь, приводит к необходимости повторной юстировки.

В чем суть технологии TrueX, и кто ее поддерживает?

Технология TrueX была создана в те времена, когда разработчики дисководов CD-ROM столкнулись с «проблемой 40-й скорости». До этого момента быстродействие дисководов повышалось за счет увеличения скорости вращения шпинделя привода и переходом на механизм CAV. Однако 40-скоростные устройства стали последними в серии так называемых конвенциональных однолучевых: добиться стабильного считывания при наращивании скорости вращения становилось все труднее и труднее. Тогда-то на помощь производителям и пришла технология TrueX, и



Samsung SC-148

Неплохо работающий CD, который даже успешно прочел первую половину глюкавого тестового CD. Видимо, из-за каких-то конструктивных особенностей или не очень хорошего качества оптики сбрасывает обороты, а следовательно, и скорость считывания при достижении порога 42X и выше.

ASUS CD-S500

Рекордсмен по скорости — сумел прочесть наш дистрибутивный CD без единого снижения скорости вращения, достигнув таким образом рекордного показателя в 49X. Этот факт, кстати, свидетельствует и о хорошем качестве, поскольку снижение скорости происходит из-за невозможности прочесть данные при более быстром вращении диска. С другой стороны, наш плохой тестовый CD он читал наиболее неторопливо, со скоростью 8-15X.

Hitachi CDR-8130

16-скоростной CD, стоящий в нашем редакционном компьютере. Достоинство — практически не жужжит и нормально все читает. Недостаток — это 8-скоростной CD, так что по современным требованиям он несколько тормозит.

Matshita CR-593

Вполне успешно читает нормальные диски, но сильно напрягается на глюкавых и царапанных — непрерывно пытается разгоняться, терпит неудачу, тормозит, читает и, видимо, тут же все забыв, опять начинает разгоняться. Зато имеет

Новинки на рынке CD-ROM

Toshiba XM-6401B SCSI

- *скорость передачи данных: 2600-6000 кб/с*
- *среднее время доступа: 80 мс*
- *объем буфера данных: 256 Кбайт*
- *скорость вращения шпинделя: 8500 об/мин*

Plextor UltraPlex 40x Max

- *средняя скорость передачи данных: 2840 Кбайт/с*
- *среднее время доступа: 80 мс*
- *объем буфера данных: 512 Кбайт*
- *скорость вращения шпинделя: 8600 об/мин*
- *возможность апгрейда фирменного программного обеспечения через изменение прошивки флэш-памяти*



ASUS CD-S500



Рекордсмен по скорости на хороших CD.

MATSHITA

Плохие CD и CPU load %

Как показали тесты чтения плохих CD, исправимые дефекты чтения на CD существенно нагружают центральный процессор, далеко переваливая за типичные 8% CPU load при нормальном чтении.

Company	Модель	Цена	Предоставлено
no-name	Cyberdrive	$ 35	NAK
Panasonic	593	$ 45	NAK
SONY	CDU4811	$ 47	NAK
Mitsumi	FX-4820T	$ 42	NAK
Samsung	SC-148	$ 40	NAK
ASUS	CD-S500	$ 54	NAK
Torisan	DRD-U624	-	DVM*
Toshiba	XM-700 2B	-	DVM*





TOSHIBA XM-700 2B

Ноутбуковые CD-ROm'ы выглядят все на редкость одинаково, так что разница лишь в том, с какой стороны корпуса они располагаются.

Хотелось бы отметить хорошее считывание CD-ROM'ами из ноутбуков и то, что они несколько отличаются от традиционных CD, возможно, по механике или управляющей электронике, т. к. seek times нам померить у них не удалось. хорошие seek times на любых CD, даже на некачественных.

Последними двумя были протестированы CD-ROM и DVD-ROM из двух ноутбуков, просто для сравнения и оценки. Результаты оказались довольно неплохие.

Toshiba XM-7002B

Вполне хорошо читающий CD-ROM, что и неудивительно при такой скорости — 10X max.

Torsian DVD-ROM

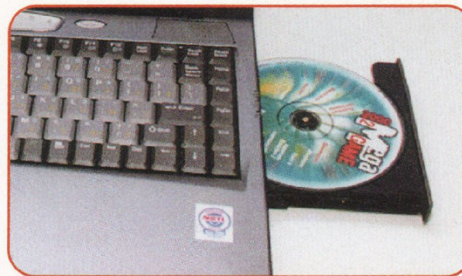
И один DVD-ROM'чик под конец. Данное устройство мы рассматривали только с точки зрения его CD-ROM-способностей. Все тестовые CD, кроме заведомо сильно глюкавых, которыми мы не запаслись в данном случае, т. к. основным тестом были все же сами ноутбуки, читались «на ура».

Выводы

Год за годом устройства CD-ROM становятся не только все быстрее и надежнее, но и неумолимо дешевеют. Сейчас не проблема приобрести вполне приличный привод CD-ROM за те же деньги, которые мы несколько лет назад вынуждены были заплатить за дисковод трехдюймового формата. Вслед за ними потянулись к массовому покупателю и устройства с возможностью записи/перезаписи. С тех пор как в 1995 г. появилась возможность создавать загрузочные компакт-диски, пользователи избавились от головной боли с неудобной процедурой установки системы или аварийного перезапуска машины в случае критического сбоя. В общем, CD есть за что похвалить, и на плаву эта технология останется еще долго — на зло всем конкурентам.

Мы не будем рекомендовать вам конкретную модель, хотя нам и понравился дисковод от Mitsumi, лишь посоветуем наиболее надежный, с нашей точки зрения, способ покупки нового драйва. Запаситесь достаточным количеством в меру глюкавых CD, и покупайте CD-ROM в компании, дающей хотя бы несколько дней money-back. А дальше — тестировать и все. MG

Редакция благодарит фирму NAK www.nak.ru за предоставленную возможность для тестирования и оборудование, а также фирму DVM.



TORSIAN DRD-U624

Об «иксовости»

С тех пор как для уменьшения времени произвольного доступа CD-ROM'ы перешли от CLV технологии (Constant Linear Velocity — постоянной линейной скорости) к CAV (Constant Angle Velocity — постоянной угловой скорости), иксовая скорость, которую производители пишут на коробках и в названиях CD, достигается лишь на последних треках 74-минутных CD.
Например, ASUS, показавший рекорд по скорости в нашем тесте, на последнем треке дистрибутивного CD достиг скорости 49X, т. е. практически добрался до обещанных 50X. Реальная же скорость чтения данного устройства — 22X и выше. Так что для получения реальной скорости чтения CD-ROM'ом мы советуем поделить написанное на коробке число, как минимум, пополам, а лучше, на два с половиной.

Правда ли, что новые устройства CD-ROM больше нельзя подключать к IDE-разъемам на звуковых картах?

Увы, зачастую это именно так. Подавляющее большинство дисководов CD-ROM спроектированы с расчетом на использование порта EDIE (Enhanced IDE). А IDE-порты, установленные на звуковых картах (это в основном касается старых карт), зачастую этот стандарт не поддерживают, и CD-ROM-привод на них работать не будет. Как определить, EIDE ли порт находится на вашей звуковой карте или нет?
К сожалению, это можно узнать только из документации к карточке: внешне ни разъемы, ни провода этих двух стандартов ничем не различаются, а помечаться они могут в любом случае просто как «IDE».

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

40-скоростной предел был успешно преодолен. Луч лазера, использующийся в считывающем механизме дисковода, стал подвергаться дифракции, в результате чего он разделялся на 2 отдельный луча, каждый из которых мог читать свой трек с рабочей поверхности лазерного диска. Выходные данные затем собирались вместе и обсчитывались сигнальным процессором. Первой ласточкой оказался 40-скоростной CD-ROM компании Kenwood, вскоре за ним появилась 52-скоростная модель, а недавно компания представила образец 72-скоростного CD-ROM'a.

Что такое CAV и CLV, и как узнать, что из них применяется в моем CD-ROM'e?

Практически все существующие дисководы CD-ROM поддерживают технологию CAV или CLV. CLV CD-ROM раскручивают лазерный диск таким образом, чтобы поддерживать постоянной величину, определяющую объем скачиваемых за секунду данных. Так как на компакт-дисках данные хранятся неравномерно — на внешнем краю их больше (из-за большей длины внешних треков), чем в областях, прилежащих к центру диска, то реальная скорость, с которой двигатель дисковода вращает лазерный диск, постепенно уменьшается по мере того, как считывающая головка перемещается к данным, находящимся на внешних областях диска. Это особенно важно тогда, когда вы прослушиваете музыкальные компакт-диски (напомним, что все CD-A рассчитаны на воспроизведение исключительно с одинарной скоростью!). А вот в случае CAV-технологии CD-ROM раскручивает компакт-диск с тем расчетом, чтобы поддерживать постоянной угловую скорость его вращения, просто вращает его на шпинделе с постоянной скоростью, как какой-нибудь вентилятор. Итак, при перемещении считывающей головки устройства к внешним областям диска неминуемо растет и скорость, с которой она считывает данные. Обычно за один оборот с внешнего трека CAV-дисковод считывает примерно в два раза больше данных, чем с внутреннего. Вот тут-то и кроется хитрость! Маркируя для продажи свои CAV CD-ROM'ы, фирмы-производители, разумеется, указывают

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

максимальную скорость — ту, которую они показывают на внешних треках. На деле же, к примеру, 32-скоростной дисковод CD-ROM, использующий CAV-технологию, будет показывать скорость между 32X и 16X (при условии, что лазерный диск записан полностью — на все 650 Мбайт). Однако в CAV-режиме музыкальные диски проигрывать уже невозможно, в этом случае устройство переключается в обычный CLV-режим.

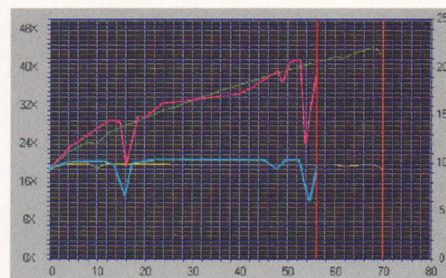
При установке в компьютер CD-ROM система выдает сообщение «This type of IDE controller is not supported by this device driver», и привод не опознается. В чем проблема?

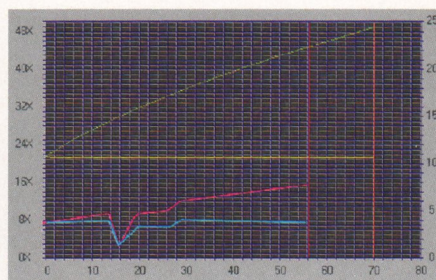
Описанная вами проблема весьма характерна для старых устройств CD-ROM. Зачастую при апгрейде системы люди оставляют старые CD-ROM'ы, мотивируя это тем, что 4-8 скоростей за глаза хватает для большинства игр, или тем, что медленные дисководы лучше читают некачественные или сильно затертые диски... Однако при этом без внимания остается тот факт, что у многих старых CD-ROM'ов могут возникнуть проблемы с совместимостью с IDE-контроллерами, интегрированными на материнских платах. Если вы пользуетесь старым лазерным дисководом, то, скорее всего, его драйвер будет ориентирован в первую очередь на поддержку материнских плат, выполненных на основе семейства чипсетов Intel Triton I/II (это чипсеты 430FX, HX, TX, VX и 440FX) и SIS5596 с IDE-контоллером SIS5513. В этом, увы, довольно распространенном случае конфликт драйвера и контроллера приведет к невозможности использования вашего устройства CD-ROM с новым железом. Выходов два: либо поискать новый драйвер для дисковода, что, мягко говоря, довольно проблематично, либо попытаться использовать драйвер от другого, более современного, привода (необязательно даже от того же самого производителя) — зачастую это помогает. Разумеется, описанная проблема касается только DOS и части UNIX-подобных операционных систем, потому что универсальный драйвер ATAPI для различных систем из семейства Windows будет работать с любым CD-ROM с интерфейсом IDE.

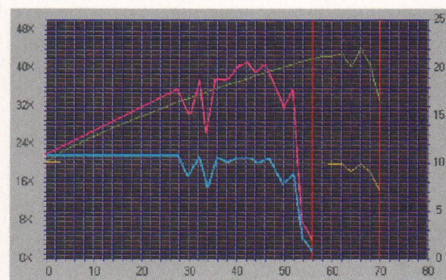
Для графиков мы использовали следующие обозначения:

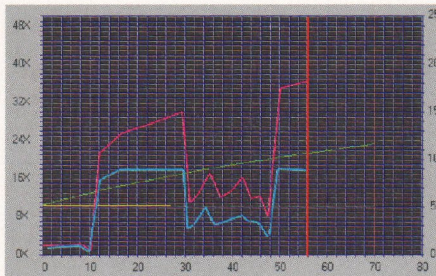
- скорость чтения в X-ах для хорошего CD
- относительная скорость вращения шпинделя для хорошего CD
- скорость чтения в X-ах для плохого CD
- относительная скорость вращения шпинделя для плохого CD
- скорость чтения в X-ах для Quake III-CD
- относительная скорость вращения шпинделя для Quake III-CD

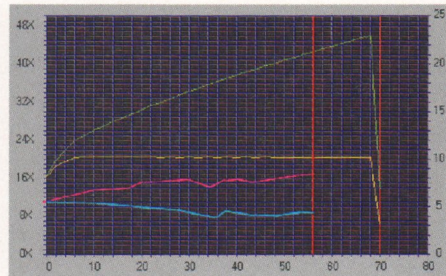
В тех случаях, когда CD из Quake III читался так же хорошо, как и эталонный дистрибутивный CD-ROM, график мы приводить не стали.

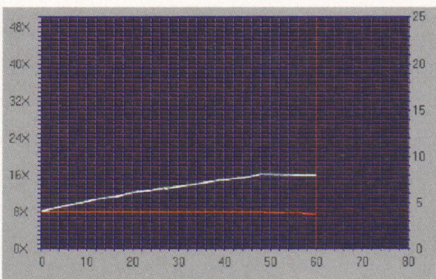

MITSUMI FX-4820T

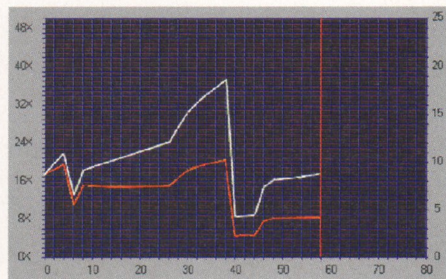

ASUS CD-S500

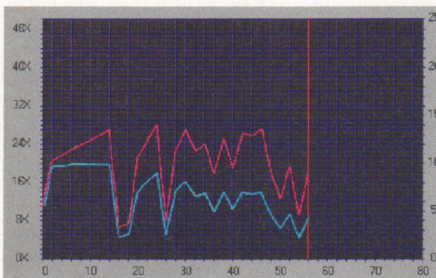

SAMSUNG SC-148

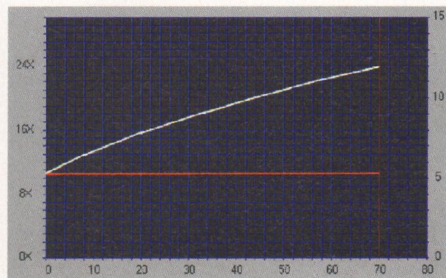

CYBERDRIVE

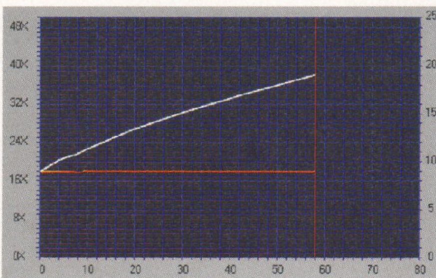

SONY CDU4811

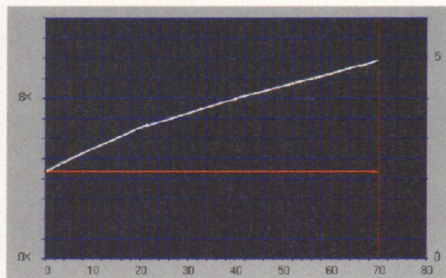

HITACHI CDR-8130


SONY CDU4811


MATSHITA CR-593


TORSIAN DRD-U624

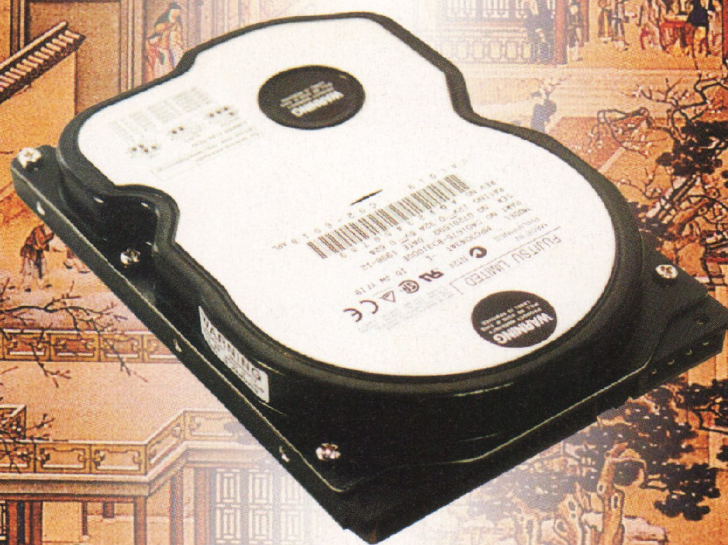

MATSHITA CR-593


TOSHIBA XM-700 2B

FUJITSU

Жесткие диски

традиционное японское качество



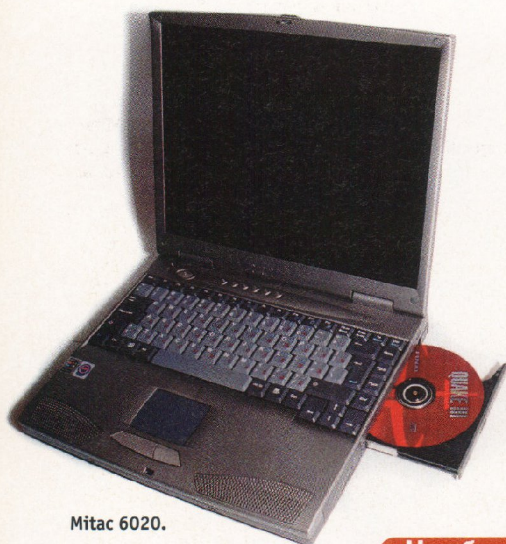
www.fujitsu.com

Notebooks

Nick A.Skokov



Данный тест не претендует на чрезмерную «научность» описания предмета, он, скорее, является впечатлениями «высокообразованной обезьяны», изучающей новые, неведомые ей ранее игрушки.

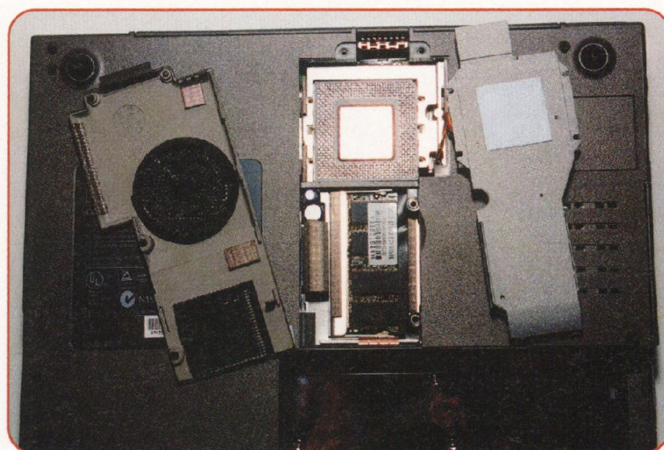


Mitac 6020.

Notebooks фирмы Mitac. Это достаточно известная фирма, хотя и ее название может оказаться и незнакомым людям, не встречавшимся ранее с мобильными компьютерами, а пользовавшимися лишь настольными системами.

Mitac 6233 и 6133

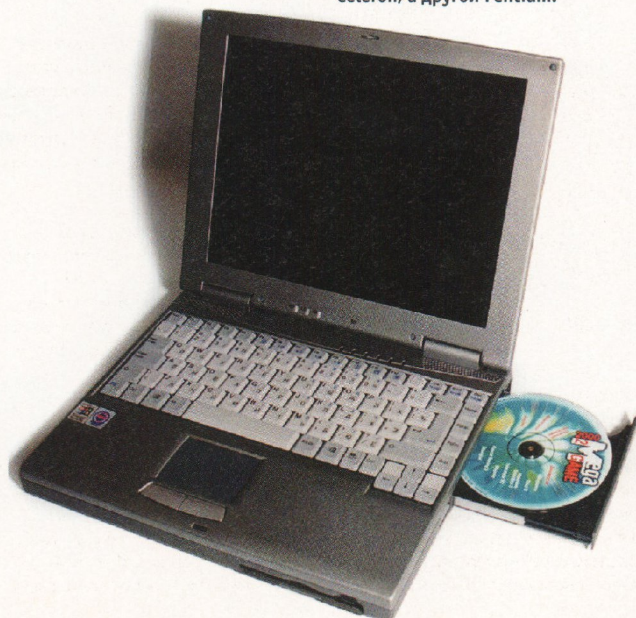
Близнецы-братья. Основное различие — в процессоре. 6133 — под Celeron, 6233 — под Pentium II и, соответственно, немного дороже и быстрее. В остальном же практически нет никакой разницы.



А вот так можно поменять процессор.

Ноутбуки, оказывается, тоже можно апгрейдить и не только по объему оперативной памяти.

Mitac 6133/6233. Эти двое выглядят абсолютно одинаково, отличия только внутри: один — Celeron, а другой Pentium.



Приехали мы в фирму, торгующую ноутбуками. Входим. Ощущение немного странное. Вскоре понимаем почему — нет привычных компьютеров. У всех на столах — сплошные ноутбуки. А поскольку они мелкие, то их особенно и не заметно.

В данной статье мы не будем придерживаться классической схемы описания предмета, когда сначала рассказывают историю, потом описывают современное положение вещей, а затем последовательно рассматривают предложенные модели, руководствуясь рядом критериев. В данном случае мы последуем путем Антуана де Сент-Экзюпери, и будем рассказывать об изучаемом нами предмете как есть, попутно отвлекаясь на историю или более детальное описание захвативших наше внимание моментов или деталей конструкции изучаемых «черных ящиков».

FPS, которых можно добиться от встретившихся нам 3D-ускорителей в портативных компьютерах, конечно, недостаточны для комфортного применения в новейших action games, типа Quake III, но для игры в turn based и real-time стратегии и RPG-игры такая скорость вывода информации вполне подходит, особенно учитывая хорошее качество изображения современных LCD-панелей.

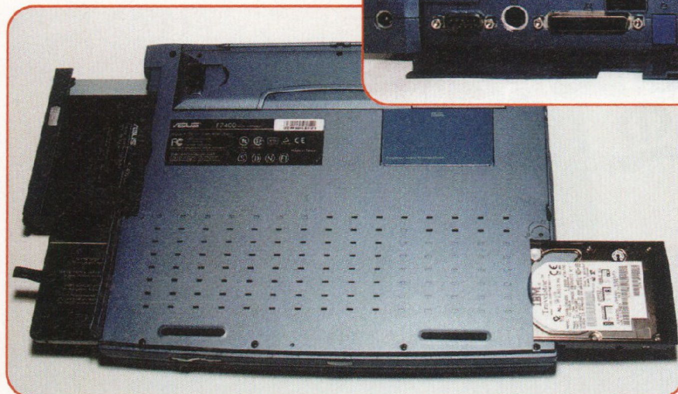
TouchPad

Тем, кто еще не догадался, что катать мышь по коленке не удобно, советуем представить себя с ноутбуком в середине





Asus имеет большое количество разнообразных портов, включая USB.



Вот так в ноутбук вставляются и вынимаются различные устройства.

переполненного автобуса. За время развития и эволюции мобильных компьютеров компании-разработчики испробовали множество вариантов замены мыши, начиная с наиболее очевидных trackball'ов, переходя к мини-джойстикам, торчащим между кнопками, и заканчивая наиболее распространенным touch-pad'ом. Это небольшая площадка перед клавиатурой, которая позволяет водить и кликать по ней пальцем. Для любителей традиционных мышиных кнопок рядом с ней расположены две обыкновенные, довольно большие клавиши, соответствующие правой и левой кнопке мыши. Но можно кликать и пальцем по самой площадке. К сожалению, она не различает пальцы, поэтому click и double click получаются достаточно легко. Right click же, на первый взгляд, порождает непреодолимые трудности, поскольку клик по площадке средним пальцем, обычно лежащим на правой кнопке мыши, площадка воспринимает точно так же, как обыкновенный left click. Тем не менее не следует отчаиваться и думать, что без кнопки не обойтись. Практически все современные touchpad'ы (а скорее даже Windows) позволяют запрограммировать клики в самые углы площадки. В частности, вы можете легко через control panel задать, что click в правом нижнем углу будет соответствовать right click мыши, клик же в правом верхнем углу вообще можно присвоить третьей средней кнопке мыши или иному действию.

Все современные ноутбуки оснащены какой-нибудь интегрированной звуковой картой.



Asus F7400.

Клавиатура

Клавиатура мобильного компьютера по раскладке ближе к 84-кнопочной раскладке старинных PC XT. Сначала это достаточно не удобно, но по отзывам людей, много работающих с ноутбуками, к этому привыкаешь, и становится вполне нормально, причем более короткий ход клавиш, обусловленный экономией толщины, со временем становится даже более удобным, и, пересев за нормальную клавиатуру, испытываешь неудобство от слишком «глубоко проваливающихся» клавиш.

Звук

Все современные ноутбуки оснащены какой-либо интегрированной звуковой картой и небольшими встроенными стереоколонками и, разумеется, гнездом для наушников. Мы особо не уделяли внимания звуковой карте, поскольку основным препятствием на пути к наслаждению современными играми является недостаточная скорость видеокарты, да и встроенные колонки в любом случае не позволят добиться достаточно высокого качества звука.

Вес и батарейки

Современный ноутбук в полной навороченной конфигурации, т. е. с флоппиводом, 15" экраном, CD-ROM'ом и всеми остальными полагающимися ему компонентами весит порядка 3,7 кг. Иногда немного меньше. Путем ухищрений и избавления от флоппа данную цифру некоторым разработчикам удается снизить до 3,2 кг. Разумеется, существуют ноутбуки весом и в 1,7 кг, но это отнюдь не столь производительные компьютеры со значительно сокращенным списком периферии, большим экраном и умеренным временем работы на батареях.

Достаточно же толстый notebook при интенсивном использовании способен протянуть на батареях часа три, что уже достаточно хорошо. Если же вы все же настроились на «как следует» поиграть, то надо озаботиться наличием розетки поблизости.

Space Invaders

Ради интереса мы запустили на одном из ноутбуков от фирмы Mitac игрушку Space Invaders как образец не чрезмерно навороченной аркады. Разницы по качеству, скорости и всему остальному с обыкновенным современным компьютером заметно не было. Так что если не пытаться на нем запускать игрушки, требующие самых навороченных на сегодня компьютеров, то производительность получается вполне приличная, ни чуть не хуже, чем на обычном домашнем компьютере.

Видеокарта — по-прежнему больное место

Большинство ноутбуков, встретившихся нам, были оборудованы видеокартой ATi RAGE LT PRO, AGP 2x, с 4 или 8 Мбайт RAM. Устройство, в общем-то, по формальным признакам является 3D-ускорителем, но способностями по 3D-ускорению обладает крайне посредственными. То есть, несмотря на чипсет i440BX, 96 и более Мбайт RAM, а также процессоры, начиная с Celeron 466 и кончая Pentium III 450, что является вполне приличной конфигурацией для запуска того же Quake III, ноутбуки с трудом выдавали жалкие 20fps в разрешении 512x384 со средним уровнем детализации. Но это 3D action, с повышенными требованиями к железу. В случае же тестов 3D Mark 2000 результаты, по качеству 3D-визуализации были вполне нормальны, так что играть во все современные ролевые, стратегические и ролево-стратегические, а уж тем более turn based игры на таких ноутбуках вполне можно.

ASUS 7400

Хороший ноутбук, особенно нам понравилось изображение — уж не

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Ответы специалиста из ДВМ на ряд наиболее популярных вопросов.

Насколько ноутбуки боятся падения? (Во включенном и выключенном состоянии.)

Естественно, боятся. По опыту нашего сервиса могу сказать, что, как правило, страдают пластмассовые детали корпуса и матрица. Реже отказывает HDD, может быть, потому, что роняют ноутбуки чаще в выключенном состоянии. HDD более уязвим во включенном состоянии. Иногда падение сказывается не сразу, а спустя некоторое время: появляются плохие сектора на HDD и др.

В каких пределах находится вес современных ноутбуков? (Речь идет о конфигурациях с достаточной вычислительной мощностью.)

Могу сказать только про наши модели RoverBook'ов: самый легкий —1,900 кг. (max CPU — Pentium II 466), самый тяжелый — 3,45 кг (max CPU — Pentium III 650). У Sony серия VAIO весит около 1 кг.

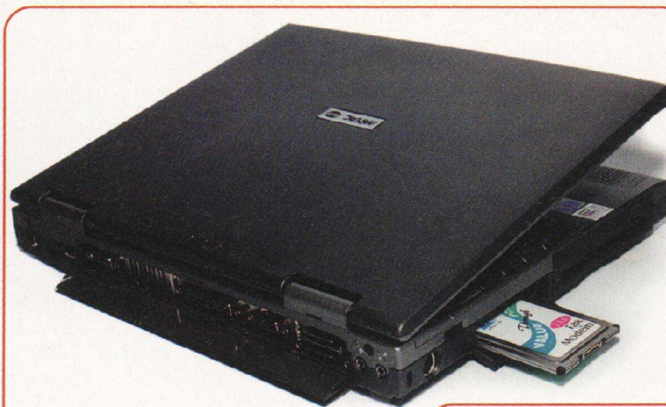
Как долго может работать мобильный компьютер на встроенных аккумуляторах?

Это в значительной степени зависит от модели ноутбука, его конфигурации, емкости батареи, ее изношенности и характера работы. Как правило, это время колеблется от 40 минут до 3,5 часов. Такие измерения производятся специальным тестом Battery Mark (Ziff-Davis); CD-ROM, FDD и Sound Card при этом не используются, яркость матрицы устанавливается 50 %.

Какие дополнительные функции предоставляет docking station?

Если речь идет именно о docking station, то это зависит от модели. Иногда в нее встроена сетевая карта; для моделей ноутбуков с выносными или сменными FDD и CD-ROM'ом — в нее можно поставить FDD и CD-ROM устройства; часто делается несколько PCI-слотов, но следует иметь в виду, что в слотах либо не работают, либо





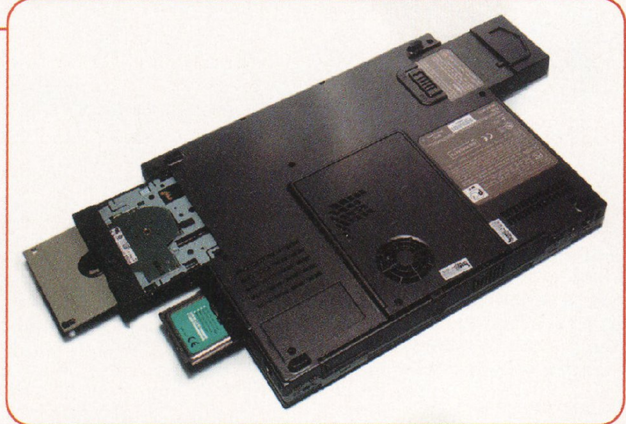
знаем, сам ASUS делает LCD-панели или нет, скорее, закупает у кого-нибудь, но качество картинок на экране вполне достойное.

Roverbook

Это отечественная компания, собирающая ноутбуки из импортируемых комплектующих. При подготовке этого номера мы даже планировали посетить завод, где ноутбуки собираются, но по независящим от нас обстоятельствам экскурсия не сложилась. Тем не менее мы не оставляем надежду рассказать нашим читателям в одном из ближайших номеров, о технологии производства мобильных компьютеров и чем же они в этом вопросе отличаются от обыкновенных настольных PC.

Пока лишь о достоинствах rover-book'ов по сравнению с продукцией других компаний мы можем сказать только то, что они все собираются по модульному принципу, что значительно повышает их ремонтопригодность и ваши шансы на дальнейший upgrade. Причем такие вещи, которые традиционно все еще не поддаются замене в мобильных компьютерах других компаний, например замена Celeron процессора на Pentium III, здесь осуществляется без каких-либо проблем.

Нашему обозрению было представлено четыре модели. Основные отличия их находятся в области дизайна, размера LCD-панели и некоторых других сторон комплектации, не сказывающихся на скорости игровых 3D-тестов графики. Нам по-прежнему, как и ранее с ноутбуками от Mitac, остается лишь признать, что и Pentium III 750, которым была укомплектована одна из старших моделей Rover'а не спасает положение. Все, как и следовало ожидать, упирается в посредственный 3D-ускоритель от ATi. Кстати, интересный момент — в одной из предложенных нашему рассмотрению моделей уже



Вот так разбираются ноутбуки от Mitac.

Про угол зрения

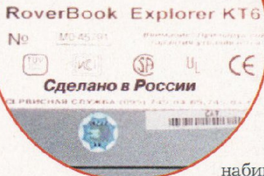
В отличие от монитора на этот, хотя и совершенно плоский экран, совсем не все равно с какой точки зрения смотреть.
Современные LCD-панели обеспечивают наиболее качественную передачу изображения при взгляде в самый центр экрана. Причем, если сдвинуть голову вправо или влево, то потери качества будут менее значительны, чем при смещении верх или вниз. В случае же рассматривания черно-белых документов угол зрения, под которым информацию еще видно на современной LCD-панели, весьма широк, другими словами, взглянув на LCD почти с любой точки, вы сможете рассмотреть и изображение на нем.



Company	Model	CPU	RAM	VGA	VRAM
Mitac	6133	Celeron 466	96	Ati RAGE LT PRO	4
Mitac	6233	Pentium II 366	96	Ati RAGE LT PRO	4
Mitac	6020	Pentium III 450	128	Ati RAGE LT PRO	8
ASUS	7400	Pentium III 450	128	Ati RAGE LT PRO	8
Roverbook	Nav UT7	Pentium III 450	128	ATi RAGE Mobility-P	8
Roverbook	Nav RT6	Pentium III 750	128	Ati RAGE LT PRO	8
Roverbook	Nav RT7	Pentium III 450	128	Ati RAGE LT PRO	8
Roverbook	Exp KT6	Pentium III 450	128	Ati RAGE LT PRO	8







В отличие от настольного компьютера, у ноутов выведено на отдельную панель больше всяких лампочек, сообщающих о его внутреннем состоянии.

набивший оскомину ATi RAGE LT PRO был заменен на более современный ATi RAGE Mobility-P, и результаты не заставили себя ждать: вместо приевшихся 20 fps в Quake III, мы наблюдали значительный прогресс — 26 fps.

А зачем вообще играть на notebook'е?

Если вы живете дома исключительно в обществе компьютера, и ничто вам не мешает наслаждаться друг другом: ни работа, ни родители, ни знакомые, ни друзья, ни девушки, ни поездки в отпуск, в командировку, на дачу, то notebook конечно не нужен.

Во всех остальных случаях советуем вам обратить внимание на следующие преимущества мобильных компьютеров.

✔ Экран современного notebook'а имеет размер 12-15", что отнюдь не мало и качество изображения вполне прилично.

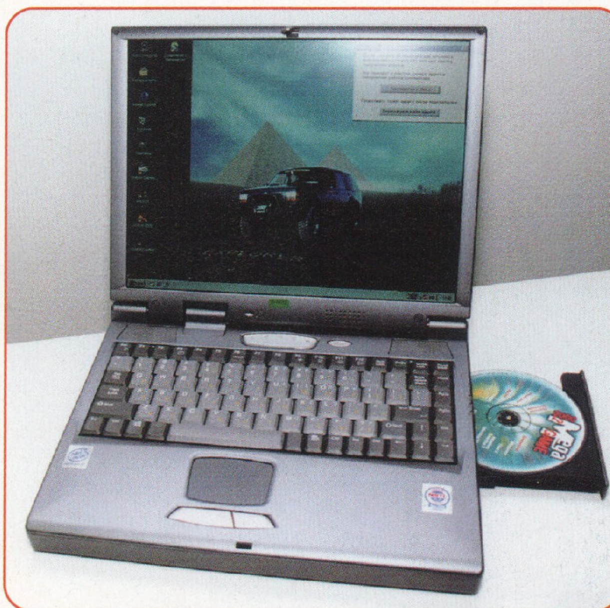
✔ Если вы думаете, что современный notebook это «хилый» компьютер, то это совсем не так. Старшие модели ноутов запросто могут содержать в себе Pentium III 750(!), 128 Мбайт RAM, 13 Гбайт HDD, DVD-ROM, стереозвук и все остальное на том же уровне, разве что за исключением быстрой 3D-видеокарты.

✔ Вы можете попробовать убедить вашего шефа на работе, что ноутбук вам просто необходим.

✔ Это круто.

Обычно у ноутов много дополнительных достоинств, к которым не привыкли хозяева обыкновенных PC. Это встроенный инфракрасный порт для общения с современными принтерами и радиотелефонами, встроенный модем, многочисленные режимы power save вплоть до снижения тактовой частоты процессора на ходу при отсутствии вычислительной нагрузки и мгновенного повышения ее обратно до максимума при необходимости.

Если вы думаете, что современный notebook это «хилый» компьютер, то это совсем не так.



Roverbook KT6.

Выводы

Мы не беремся за вас решать, нужен вам сейчас ноутбук или еще можно повременить с его покупкой. Советуем задуматься о том, что сейчас ну уже просто все ходят с мобильными радиотелефонами. С нашей точки зрения, это примерно одинаковые вещи — вроде можно обойтись и без них, а все равно, покупают. Значит вещь все же полезная! MG

Редакция выражает свою благодарность фирме «Белый Ветер — ДВМ» www.roverbook.ru и Nexus www.nexus.ru за предоставленное оборудование и возможность для тестирования.

LCD	3D Mark	CPU mark	Q3 512x384	Цена	Предоставлено
12"	720	53	16.3	$ 1,680	Nexus
12"	766	56	19.5	$ 1,860	Nexus
14"				$ 2,780	Nexus
14"	701	78	21	$ 2,880	Nexus
15"	1062	100	26.3	$ 3,400	DVM
14"	957	90	21	$ 3,350	DVM
15"	935	80	19.6	$ 3,100	DVM
14"	701	76	21.1	$ 3,700	DVM

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

работают очень медленно такие устройства, как Video-Capture, 3Dfx; иногда в docking station можно установить дополнительную (Secondary) или взамен основной (установленной в ноутбуке) VGA. Кроме того, в docking station, как правило, есть дополнительные порты (COM2, второй USB, второй PS/2-порт, Game-порт). Если же речь идет о Port replicator, то в нем есть только дополнительные порты.

Почему запрещается пользоваться ноутбуками при взлете и посадке самолета?

Ноутбук, как и любой компьютер, излучает в широкой полосе частот. Разумеется, эти излучения лимитированы для обеспечения безопасности человека различными TSO- и ISO-стандартами, но то, что не вредно для человека, может весьма успешно создавать наводки и помехи для систем электроники самолета. Вероятность этого не очень высока, но если это все же случится во время полета на высоте 10 км, то вас успеют найти и попросить перестать играть в «Тетрис»; если же это произойдет при посадке, то последствия могут быть крайне печальными для ваших родственников. Кроме того, существует еще одна более прозаичная причина, по которой запрещено использование фотоаппаратов и видеокамер: чтобы не выпустить из рук и не травмировать себя и других пассажиров при возможной тряске.

Не вредно ли для здоровья пользоваться ноутбуком? (различные излучения, вибрация, и т. п.)

Не вреднее, чем десктопом (хотя мы бы не рекомендовали держать его на коленях), и даже менее вредно для зрения, если сравнивать с классическим, а не LCD-монитором настольного компьютера.

ЖЕЛЕЗНЫЕ

В этом номере новостей в основном встречаются сообщения о новинках из общих компьютерных технологий — о более быстрых процессорах, более «толстых» винчестерах и более звучных колонках.

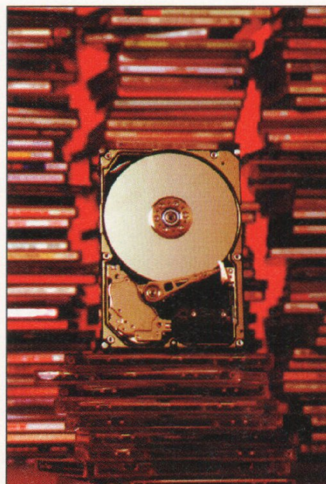
Переход на USB становится повальным

CH Products, один из лидеров рынка игровых устройств, осчастливила геймеров всего мира своим новым устройством — USB Gamepad. Предложенный контроллер работает по цифровому принципу, что может вызвать противоречивые эмоции у пользователей — как-никак, считается, для большинства игр, где в принципе целесообразно применение gamepad — авиационного или автомобильного симулятора, лучше подходят аналоговые устройства, в то время как цифровой gamepad до последнего времени оставался прерогативой игровых приставок. Однако USB Gamepad оказался на редкость качественным и удобным в эксплуатации устройством, которое строго рекомендовано для использования широкими массами gamepad. Стильный, современно выглядящий gamepad выпускается в двух разновидностях — глубоко черной и так называемой Frost (очень напоминающей дизайнерский подход создателей iMac) — двухцветной с ярким, светящимся синим колером. В комплект поставки входят драйверы для Windows 98/98 SE и Windows 2000. Видимо, W95 окончательно ушла в историю...



Стекло как двигатель прогресса

100 операционных систем на одном винчестере — без проблем. Всенародно любимый Голубой гигант IBM обнародовал планы скорого выхода на рынок нового семейства своих продуктов, которые установят сразу два мировых рекорда — по абсолютной емкости одного винчестера и по максимальной плотности записи по сравнению со всеми существующими на сегодняшний день конкурентами. Жесткий диск, названный Deskstar 75GXP, предназначен для обычных персоналок класса Small Home/Office (хотя он найдет применение и в серьезных серверных системах). Он работает со скоростью 7200 об/мин и вмещает в себя 75 Гбайт данных — в десять раз больше среднего на сегодняшний день показателя! На первый взгляд такой объем кажется явно избыточным — однако, согласно исследованиям, проведенным специалистами компании, все больше пользователей применяют жесткий диск своего компьютера для хранения загруженных из Internet видео- и аудиоклипов, не говоря уже о банальных картинках. Deskstar 75GXP позволит им продолжать эти занятия, не связываясь с приобретением дополнительных накопителей на внешних носителях: новый винчестер позволяет сохранить содержимое 18 DVD-дисков в формате MPEG3, 159 музыкальных компакт-дисков, не говоря уже о поистине неисчислимом объеме обычных документов. Кроме Deskstar 75GXP, IBM выпускает на рынок менее экзотичную модель Deskstar 40GV емкостью 40 Гбайт, работающую на скорости в 5400 об/мин и плотностью записи в 14 с лишним млн бит информации на квадратный дюйм. Благодаря такой высокой плотности записи жесткий диск получился компактным, быстрым, тихим и, что немаловажно, дешевым. Кроме того, в новых винчестерах от IBM в качестве основы для дисков-носителей используется не алюминий, как это было принято ранее, а... стекло! Инженеры компании объясняют столь шокирующее решение тем, что стеклянные диски более стабильно ведут себя на высоких скоростях, чем металлические, а также позволяют наносить более тонкий и ровный слой покрытия. Но и на этом новшества от IBM не заканчиваются. В новых винчестерах используется фирменная технология



динамической докировки головок жесткого диска во время его холостого хода. Deskstar 75GXP устанавливает новый стандарт быстродействия жестких дисков: максимальная скорость передачи данных — до 444 Мбайт/с, а среднее время поиска — 8,5 мс. Вдобавок к этому Deskstar 75GXP оснащен модернизированным процессором и улучшенным механизмом аппаратного кэширования; совместимость же винчестера с интерфейсом FAST ATA позволяет выдавать на нем скорость до 100 Мбайт/с. Наверное, никто из нас не отказался бы заполучить в свой компьютер такого монстра. Хотя... представляете, что будет, если он нечаянно разобьется?

Не ожидает ли рынок системных плат судьба процессорного рынка?

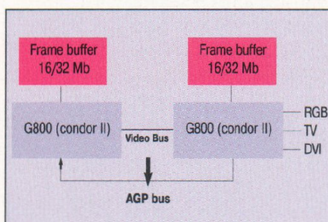
Ситуация на рынке материнских плат для PC все больше превращается в своеобразную «гонку вооружений» между компаниями ASUS и ABIT. Если платы от ASUS отлично зарекомендовали себя на протяжении последних пяти лет среди потребителей, представляющих самые различные сегменты рынка, то за последние годы ABIT добился практически аналогичного статуса. Высочайшее качество и прекрасные возможности для экспериментов в области разгона процессора очень понравились пользователям во всем мире, и не в последнюю очередь в нашей стране. Вот и теперь, вслед за анонсом компанией ASUS новых материнских плат, ABIT продемонстрировал новинку — ABIT VT6X4, сочетающую собственные передовые наработки этой фирмы и очень удачный чипсет VIA Apollo Pro 133a (на микросхемах VT82C694X и V82C686A). ABIT VT6X4 несет на себе 133-МГц системную шину с поддержкой памяти PC133 SDRAM, 5 слотов PCI и 2 ISA, 4 порта USB и один AGP, а также IDE-контроллер с полной поддержкой интерфейса UDMA 66. Новая системная плата поддерживает широкий спектр центральных процессоров — Intel Pentium III 450–800 МГц, рассчитанных на скорость шины как в 100, так и в 133 МГц, Intel Pentium II 233–450 МГц (66 МГц и 100 МГц на шине), а также Intel Celeron 266–533 Мгц с частотой 66 МГц. Зарезервирована и поддержка для будущих моделей Pentium III. К ABIT VT6X4 можно присоединить до трех DIMM-модулей SDRAM-памяти общим объемом до 768 Мбайт с поддержкой ECC. На материнской плате интегрирован контроллер AC97 Digital Audio с соответствующим кодеком.



НОВОСТИ

Слухи об уходе Matrox развеялись

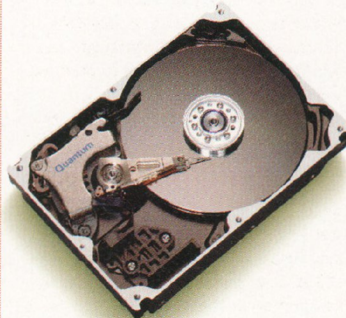
А ведь еще в конце прошлого года из множества источников мы слышали одно и то же: Matrox нашел себе новые охотничьи угодья и окончательно и бесповоротно покидает рынок видеокарт. И что же мы видим? В прессу начали просачиваться



крупицы информации сразу о двух новых видеокартах, которые компания якобы вот-вот соберется анонсировать (Matrox при этом по-партизански отмалчивается). Итак, в планах Matrox — прекратить производство карт G400 (включая MAX) не позднее второго квартала 2000 г. На замену этому семейству придет линейка видеокарт G450 (рабочее название — Condor I), а ближе к концу года — G800 (Condor II). Причем видеокарты G200, не являющиеся прямыми конкурентами новой линейке продуктов в силу своей ориентированности на низший ценовой сегмент рынка, будут выпускаться еще, как минимум, полгода. Condor I представляет собой переработанное ядро от G400 MAX с интегрированным телевизионным (NTSC/PAL) и Digital Video выходами. На картах будет использоваться 64-битная DDR SDRAM (да-да, опять DDR...) с опциональной поддержкой DDR FCDRAM. Condor I собираются выпускать по модной 0,18-мкм технологии в двух модификациях — с 16- и 32-Мбайт фрейм-буфером. Архитектура памяти представляет собой двойную 64-битную шину, а частота работы памяти составит 166 МГц в случае использования SDRAM и 200 МГц для видеокарт с FC DDR. Про Condor II известно не так много, но примечателен тот факт, что эта карта будет выпускаться в двух модификациях — с одним или двумя процессорами, как уже поступила 3Dfx. Заявленное для Condor II быстродействие описывается как «удвоенное по сравнению с Condor I» (это при том, что скорость Condor I неизвестна). Память новой видеокарты будет работать на частоте в 250 МГц, но максимальный ее объем пока не определен. Чипсет Condor II станет поддерживать на аппаратном уровне механизм T&L (Transforming and Lightning), что становится уже стандартом de facto в отрасли. Наконец, новые карты будут полностью совместимы не только с DirectX 7, но и с находящимся в стадии разработки DirectX 8.0.

Компания Quantum

Продолжается выпуск все более толстых по объему и дешевых по цене винчестеров серии Fireball lct. В этот раз вышла серия винтов lct15, которая имеет плотность записи 15Гбайт на диск. Новые винчестеры, как и все модели Quantum, обладают рядом наворотов, таких, как QDT (Quiet Drive Technology — технология понижения шума винчестера), SPS II (повышенная удароустойчивость) и так далее.



Новый винчестер вращается со скоростью всего 4400 RPM, что так же положительно влияет на его шумовые характеристики. Quantum утверждает, что пониженная скорость вращения за счет более высокой скорости записи не оказывает отрицательного влияния на производительность винчестеров lct15.

3Dfx взялась за ум?

Несмотря на неоднократные заявления о незыблемости своих позиций и абсолютном превосходстве своей продукции на рынке акселераторов, компания 3Dfx в последнее время напрямую сталкивалась с финансовыми проблемами, порожденными в первую очередь полным застоем в технологическом развитии. Штампуя раз за разом слегка усовершенствованные варианты одной и той же архитектуры, компания делала упор на повышение голой производительности, выражающейся в стремительно растущих показателях fillrate и fps. Однако экстенсивный путь развития, как известно, ведет к застою и не способен эффективно конкурировать с новыми технологиями — с чем,



собственно, и столкнулась 3Dfx. И вот на днях компания фактически признала свою ошибку. Это выразилось в покупке компании Gigapixel — разработчика оригинальной архитектуры для 3D-акселераторов. Gigapixel ставит своей задачей донесение до широких пользовательских масс технологий, применяемых в графических станциях SGI. Сделка обошлась 3Dfx в $186 млн — что же мы получим в итоге? MG

Hi-Fi для PC

По мере того, как компьютер из делового (или игрового) устройства постепенно превращается в полнофункциональный домашний центр для работы и отдыха, он одно за другим абсорбирует лучшие достижения технической мысли человечества. Если когда-то пользователей более чем удовлетворяли пассивные колонки и псевдостереозвук, то теперь мы можем насладиться всем спектром преимуществ, которые предоставляет слушателю аудиотехника Hi-Fi. Продукция Cambridge Sound всегда высоко ценилась любителями музыки, и линейка продуктов этой компании, предназначенных для пользователей персональных компьютеров, никогда не разочаровывала покупателей. Недавно именитая фирма выпустила в продажу оригинальный набор колонок Cambridge Soundworks Ambiance In-Wall. Это комплекс спикеров, предназначенный для монтажа непосредственно внутрь стен. Ambiance In-Wall был сконструирован таким образом, чтобы обеспечить слушателю максимально приближенный к естественному звук в широчайшем диапазоне звучаний, включая глубокие басы.



При этом был решен вопрос с позиционированием колонок внутри помещения, которое теперь отличается большой гибкостью. Выполненные из специальных материалов колонки подогнаны для предотвращения искажений на низких тонах, а сам широкодиапазонный звукоизлучатель может быть расположен в различных местах комнаты без потери естественной картины стереозвука во всех ее точках. Как всегда, Cambridge Sound использует в своей продукции детали только высочайшего качества, включая 5-контактный терминал для коннекторов с позолоченными контактами (конечно, в этом случае вам нужна и аудиокарта с выходными каналами аналогичного качества). Система Ambiance In-Wall поставляется полностью готовой к монтажу; единственное, что настораживает, — это, скажем так, не самая низкая цена — около $350. Но ведь искусство требует жертв, не правда ли?

Lady Alice

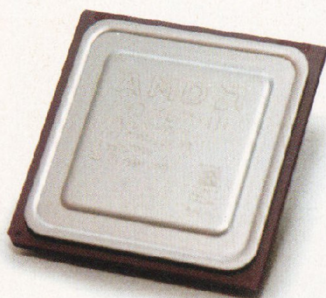
Без какой детали «мама» даже не пищит*? – Без CPU, конечно!



Процессор AMD Athlon 500 МГц.

Начнем, пожалуй, с процессоров AMD

Большинство процессоров, выпускаемых этой компанией, ориентированы на поддержку довольно старого, но, как видно на практике, еще не исчерпавшего свои возможности разъема Socket 7/Super 7. Под это гнездо выпускаются процессоры из двух линеек продуктов: K6-2 и K6-III. Так как первое семейство процессоров довольно старо и изучено вдоль и поперек, мы не будем заострять на нем ваше внимание. Достаточно отметить, что процессоры AMD K6-2 являются конкурентами



Процессор AMD K6-III 400 МГц.

Celeron и старших моделей Intel Pentium MMX.

Вот семейство K6-III — это уже более серьезная и современная технология, примерно соответствующая старшим моделям Pentium II и младшим Pentium III (выпускавшимся по технологии Katmai). Благодаря оригинальной архитектуре с тремя уровнями кэш-памяти общий ее объем может составлять более 2 Мбайт. К сожалению, максимально поддерживаемая частота работы системной шины — 100 МГц, но ведь у процессоров Celeron стандартная частота вообще 66 МГц.

И K6-2, и K6-III обладают набором инструкций 3Dnow!, которые призваны улучшить работу с трехмерной графикой и другими программами, интенсивно использующими операции с плавающей точкой. Однако так же, как и в случае с технологией MMX, поддержка этих инструкций должна быть реализована в самом программном продукте, иначе эти дополнительные мощности процессора вынуждены будут простаивать.

Спрос на процессоры AMD намного превышает предложение, и изготовители компьютеров волей-неволей обращаются к процессорам Intel.

Венчают прогресс технологии компании AMD процессоры класса Athlon, при помощи которых AMD впервые удалось не только догнать, но и перегнать по ряду показателей процессоры Pentium III схожего класса. Вообще, с момента появления на рынке Athlon обе компании используют одни и те же технологические решения: сначала — 0,25 микрон, затем — 0,18. При этом архитектура обеих процессорных линеек уже очень сильно разнится.

В процессоре Athlon набор инструкций 3DNow! был расширен в два раза, а в сам процессор была заложена поддержка высоких тактовых частот системной шины (200 МГц). Кроме того, существенной переработке был подвергнут механизм кэш-памяти. Теперь она работает примерно по той же модели, что и в процессорах Intel Pentium III, будучи организованной в двухуровневую систему. Первый, внутренний, кэш-уровень ограничен 128 Кбайт, но второй, внешний, который работает на половинной частоте ядра процессора, может быть объемом до 8 Мбайт. Кроме базовой модификации, в разработке находятся еще три его версии, две — для настольных систем и одна — для мобильных.

Из последних новостей стоит отметить демонстрацию этой зимой прототипа нового Athlon'а, работающего на тактовой частоте свыше 1 ГГц.

Главная проблема компании AMD — недостаточные производственные мощности. Из-за этого уже который месяц спрос на процессоры AMD намного превышает предложение, и изготовители компьютеров волей-неволей обращаются к процессорам Intel.

Intel

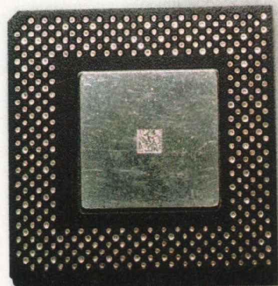
Intel, как всегда, на коне. Компания развивает три основные линейки процессоров: Celeron, Pentium II и Pentium III. Pentium II — потихоньку отмирающий ряд процессоров, который в обозримом будущем будет полностью вытеснен процессорами Pentium III нового поколения. С другой стороны, на рынок систем начального уровня нацелены процессоры класса Celeron.

Наиболее интересны и перспективны, конечно, процессоры Pentium III второго поколения, выпускаемые на ядре

* Если при включении компьютера во время POST-диагностики (при инициализации всех компонент) BIOS на «маме» обнаруживает, что он не может вывести сообщение об ошибке на экран, например потому, что нет видеокарты, он информирует об этом писком через PC-спикер. Однако, чтобы заставить BIOS хоть что-нибудь проверить, необходимо наличие CPU.

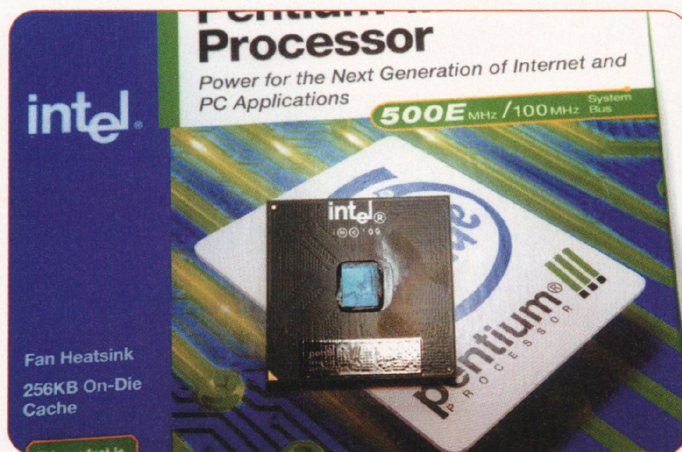


Coppermine. Его разработчики пошли еще дальше, чем их коллеги из компании AMD, и добавили в новый процессор целых 70 новых команд потоковой обработки. В своем потенциале это хорошая помощь при выполнении операций



Процессор Intel Celeron в исполнении PPGA.

мультимедийных приложений с большим объемом обрабатываемой информации. Далее, Pentium III Coppermine первым из процессоров был переведен на 0,18-мкм технологию изготовления, благодаря чему подаваемое на него напряжение удалось понизить до 1,1 В. Кроме того, кэш второго уровня теперь работает на частоте ядра

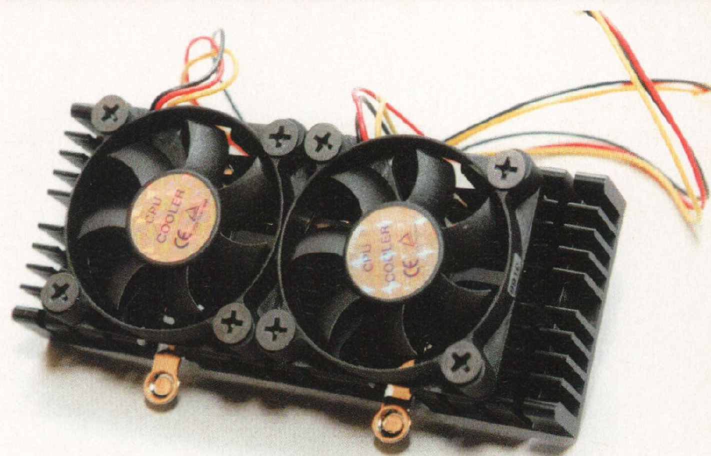


Процессор Intel Pentium III 500E в исполнении FC-PGA.

процессора, а не на его половинном значении; вместе с этим размеры кэш-памяти процессоров Pentium III явно уступают таковым, применяемым в процессорах Athlon: кэш-память первого уровня составляет всего 32 Кбайт, второго — 256 Кбайт. Впрочем, последнее не так и важно: Intel применила в Pentium III Coppermine новый механизм кэш-памяти под названием ATC (Advanced Transfer Cache), который позволяет выполнять операции с данными в кэш-памяти на 25% быстрее за счет применения двухтактной каскадной блочной передачи информации с размером блока в 32 байт.

В качестве другого источника роста быстродействия процессора выступает усовершенствованная схема буферизации, которая включает в себя, во-первых, большее количество буферов, в т. ч. с обратной записью, удлинение стека очереди и оптимизацию под частоту системной шины 133 МГц. Кстати, Pentium III Coppermine — самый сложный из современных i386-совместимых процессоров: он содержит более 28 млн транзисторов. Самая последняя из продемонстрированных Intel моделей из этого процессорного ряда работает на частоте в 1 ГГц.

Не Coppermine единым славится Intel. Серия процессоров Celeron — дешевых и производительных решений экономического класса — успешно удерживает свою нишу на рынке недорогих компьютеров класса SOHO. Процессоры Celeron не используют столь сложные технологии, которые применяются в Pentium III, однако при этом остаются достаточно мощными для решения задач, ставящихся перед компьютерами обозначенного класса. Кэш-память Celeron меньше, чем у Pentium III, и составляет всего 32 Кбайт + 128 Кбайт, зато она помещается непосредственно на кристалле и работает на полной частоте ядра процессора. Еще одним из упрощений, предпринятых для снижения себестоимости процессора, стала его базовая ориентация на системную частоту в 66 МГц, что, с одной стороны, далеко от идеала (по сравнению с 200 МГц у Athlon), но, с другой — замечательно для любителей разгона.



Спаренный вентилятор позволит обеспечить надежное охлаждение процессора Athlon.

Intel vs AMD



При всем уважении к Intel нельзя не согласиться, что в прошлом году победителем в этой затяжной войне вышла все-таки компания AMD. Дело даже не в том, какой из процессоров high-end технологически более продвинут или выгоден для конечного пользователя. ***Просто AMD впервые доказала, что она отныне не только удачный клонировщик чипов Intel,*** *но и полноценный разработчик конкурентоспособной архитектуры центральных процессоров. В реальных условиях, т. е. на среднестатистическом компьютере без использования показательных программ, заточенных под один из процессоров, пользователь вряд ли ощутит заметное отличие Intel Pentium III от AMD Athlon, а если и заметит, то вряд ли сможет сказать наперед, на какой задаче какой процессор окажется лидером. Другое дело — рынок серверных систем и корпоративных клиентов, но нас с вами он касается, согласитесь, постольку-поскольку.*

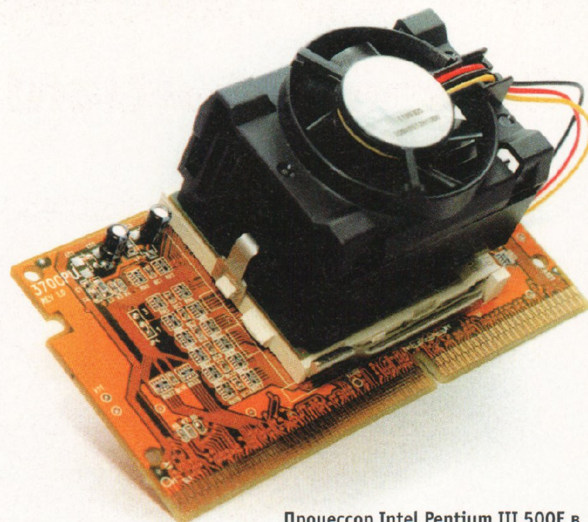
А теперь посравниваем

Дабы не оставаться голословными, мы провели небольшой тест, наглядно иллюстрирующий преимущества и недостатки процессоров, пользующихся спросом на московском компьютерном рынке. Мы отобрали четыре процессора: Intel Pentium III 700 SECC2, Intel Pentium III 500 FC-PGA, AMD Athlon 500 и Intel Celeron 400. Так как в числе прочих мы провели ряд тестов, оценивающих влияние быстродействия процессора на скорость в игре, мы поставили в систему наиболее мощный из имевшихся у нас видеоакселераторов — Creative 3D Blaster GeForce256 Annihilator с 32 Мбайт памяти.

Тест FPU WinMark оценивает показатели быстродействия центрального процессора при операциях с плавающей точкой. Как видно из диаграммы, работающие на одинаковой частоте процессоры Intel и AMD показывают практически идентичные результаты. Также отчетливо видна прямая



Процессор Intel Pentium III 700E в исполнении SECC2.



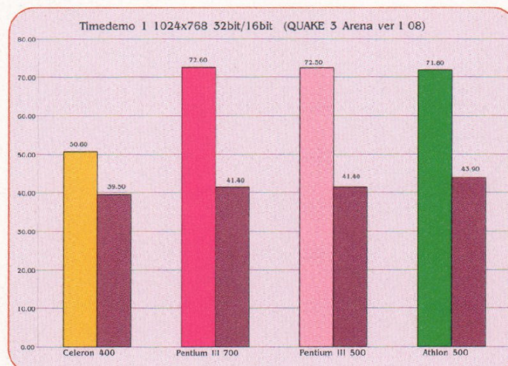
Процессор Intel Pentium III 500E в «сборе» для установки в Slot 1.

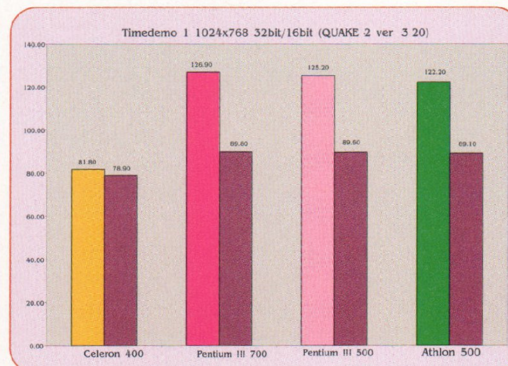
взаимосвязь между рабочей частотой процессора и скоростью выполнения операции с плавающей точкой.

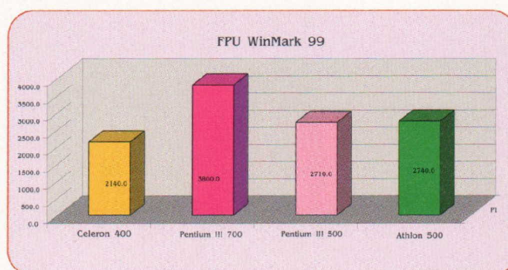
3D marks, один из тестов пакета 3Dmark2000, выдает комплексное значение скородействия всей системы во время обработки приложений, использующих трехмерную графику. При сохранении общего тренда процессор Pentium III показывает уже более высокие по сравнению с конкурентом результаты.

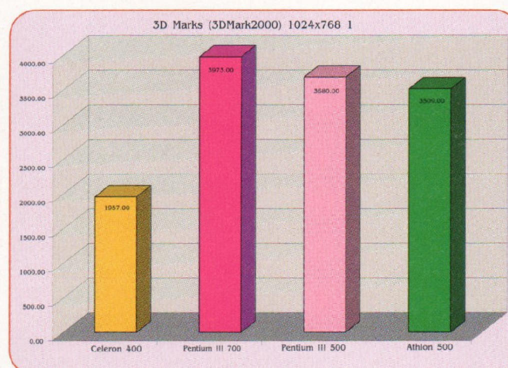
Мы запустили игровой тест timedemo 1 в режимах 32- и 16-битной глубины цвета. Как видно на графике, в первом случае от частоты центрального процессора практически ничего не зависело, во втором — результаты еще раз подтвердили тенденцию к лидированию процессоров Pentium III, отмеченную в прошлых тестах.

Quake III Arena намного более требовательна к железу компьютера, чем ее предшественница. Зато и от конкретных моделей процессоров и материнских плат мало что зависит. Не является ли это тенденцией на будущее?









Выводы

Вот мы и познакомились с сегодняшними лидерами отрасли. А что же прочие конкуренты, которых в былые годы на рынке насчитывалось до пяти-шести штук? Увы, больше мы не увидим ни ставших притчей во языцех за свою глюкавость процессоров Cyrix, ни амбициозных чипов от Rise, ни дешевых «камней» IDT. Они ушли со сцены разными путями, потому что в битве двух гигантов им уже явно ничего не светило. Cyrix сначала пригрелся под крылышком IBM, потом перешел в ведение National Semiconductor. Но даже эти гиганты не смогли (а может быть, не захотели, учитывая огромные расходы, связанные с захватом доли рынка) продвигать и дальше продукты Cyrix на их изначально избранном рынке процессоров для персональных компьютеров. Однако не стоит думать, что технология Cyrix умерла — последние годы, когда фирма постепенно меняла свой профиль, она нашла новую рыночную нишу и занималась весьма успешными разработками так называемых одночипных компьютеров, т. е. устройств, которые совмещают на одном-единственном кристалле сам процессор, контроллеры ввода-вывода и памяти, звуковую и видеоподсистемы. Устройства подобного рода вряд ли будут применяться в персональных компьютерах или даже их мобильных вариантах, но вот для всяких модных «игрушек» вроде Web-планшета и Internet-микроволновки эти процессоры просто незаменимы. В конце прошлого года Cyrix со всеми своими наработками и технологиями перешел под контроль небезызвестной VIA Technologies. Этот тайваньский монстрик, похоже, твердо решил идти по стопам AMD и воспользоваться ее стратегией для проникновения на рынок ЦП. Если это так, то AMD грозит превращение ее главного партнера (VIA Technologies возглавляет движение по продвижению процессоров AMD, и в первую очередь Athlon, в массы) в основного конкурента, наступающего на пятки.

Дело в том, что компания VIA намерена в ближайшем будущем выйти на рынок со своим новым детищем — процессором Joshua.

В ходе аккумуляции необходимых технологий для запуска в производство нового процессора VIA приобрела еще одного неудачника процессорного рынка — компанию IDC Centaur, которая занималась выпуском очень дешевых и столь же малопроизводительных процессоров WinChip для систем начального уровня. Список потерь замыкает компания Rise, которая тоже почила в бозе. MG

TFT- LCD мониторы Samsung Electronics

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

для взыскательных покупателей

SAMSUNG DIGITall everyone's invited

SAMSUNG

SyncMaster 570P TFT

Плоско-панельные жидкокристаллические мониторы 570 Profesional/Business/SOHO (15") и 770 (17"): новые модели с разрешением XGA обеспечивают яркость на 25% выше и контраст 150:1, воспроизводят 260 тыс. цветовых оттенков. Время отклика - менее 50 мс. Максимальное разрешение для 570 - 1024 x 768 / 75Гц, для 770 - 1280 x 1024 / 76Гц

Samsung Electronics разработал технологию, позволяющую увеличить угол обзора до 120 в горизонтальной (в ближайшем будущем он будет расширен до 160) и 110 градусов в вертикальной плоскости. Мониторы удовлетворяют самым жестким требованиям эргономики и безопасности, включая TCO'99.



Москва
956 12 25
365 43 87

Новосибирск
54 10 10
53 44 44



Владимир
32 60 80

Ростов на Дону
63 11 77



Продолжаем изучать Windows 2000

Jackal

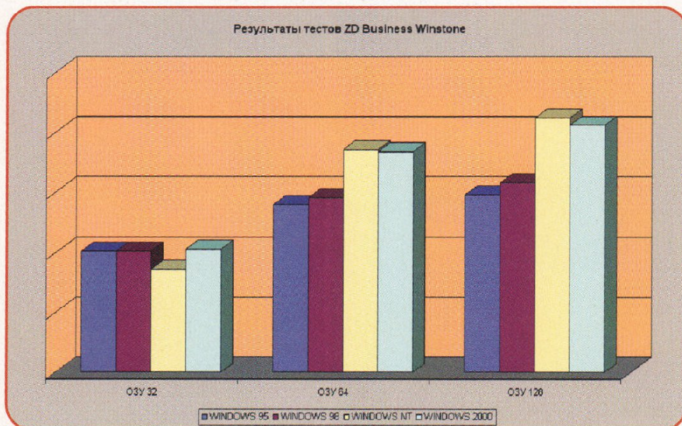
В этой статье мы продолжаем рассматривать достоинства и особенности только что вышедшей операционной системы от Microsoft.

Чем новые окна лучше?

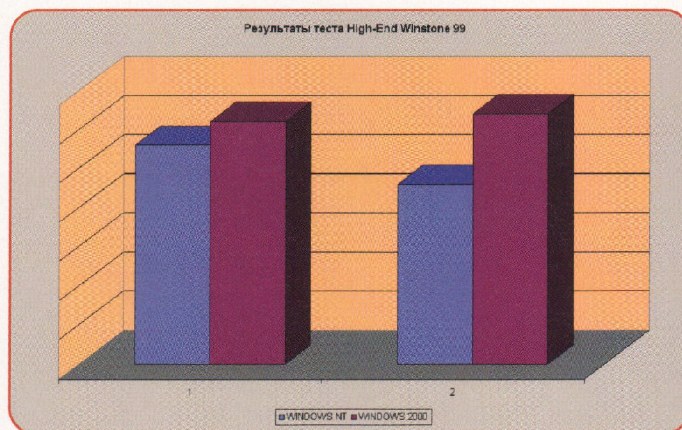
Было бы весьма логичным ожидать от недавно появившейся операционной системы не только долгожданной встречи с новыми «наворотами» и охоты за лаврами первооткрывателя очередных глюков. В первую очередь нас интересует изменение быстродействия и повышение стабильности; в какой-то мере мы уже сталкивались с легкими улучшениями обоих показателей при постепенной миграции от Windows 95 через OSR2 к Windows 98 и, наконец, к Windows 98 Second Edition. Однако во всех этих случаях прирост оказывался не слишком значительным, а местами — не более чем косметическим. Отсюда возникает логичный вопрос — окупает ли себя апгрейд системы, достигший Windows 2000? В условиях эксплуатации Windows 2000 как операционной системы, на которой основывается локальная сеть фирмы, этот вопрос можно считать решенным: новая система безусловно является экономически более выгодной, чем Windows 9x и даже Windows NT благодаря своей высокой масштабируемости, снизившимся издержкам на обслуживание (так называемым TOC, Total Cost of Ownership), ориентации на интеграцию локальных ресурсов (не в последнюю очередь систем электронной коммерции) с глобальными сетями, а также расширенной поддержке аппаратных ресурсов. Однако для нас с вами, профессиональных игроков, как раз эти серьезные преимущества и не являются критичными.

Если Windows 2000 устанавливается поверх Windows 98, большинство аппаратных, да и программных ресурсов тоже не потребуют переустановки.

В чем, собственно, кроется причина повышения быстродействия Windows 2000? По словам разработчиков, основные изменения (вплоть до переписывания в отдельных случаях системного кода «с нуля») коснулись таких основополагающих системных сервисов, как управление памятью, работа с системным реестром и операции дискового ввода-вывода.



В появившихся в прессе обзорах Windows 2000 обычно делается упор на двух категориях изменений, привнесенных в систему — тех, которые затронули ядро и тем самым повысили ее быстродействие, и тех, которые коснулись пользовательского интерфейса. Ничуть не преуменьшая их значения, стоит все-таки упомянуть и о третьей категории нововведений, на наш взгляд, не менее значительных. Это — полностью изменившаяся система менеджмента системы. Однако поговорим обо всем по порядку и начнем с самого животрепещущего вопроса: «А как быстро это все работает?»



Файловая система

В Windows 2000 усовершенствован механизм работы с файлами, что позволяет использовать систему как полноценный файл-сервер. Так, был увеличен размер виртуального пространства, отводимого под файлкэш до 960 Мбайт, оптимизирован редиректор SMB и улучшена файловая система. Надо отметить, что, несмотря на существующую поддержку и прежних стандартов файловых систем вроде FAT16 И FAT32, Windows 2000 все-таки ориентируется на использование именно NTFS и наилучшие показатели обнаруживает при работе с ней. При установке Windows 2000 мы настоятельно советуем выбирать именно NTFS: ее надежность и скорость прекрасно зарекомендовали себя еще во времена Windows NT, а проблема, связанная с недоступностью NTFS-разделов жестких дисков для других операционных систем, совершенно не актуальна для домашнего компьютера. Если же вам все-таки очень захочется такую доступность обеспечить (наверняка у многих пользователей на компьютере сосуществует несколько операционных систем), то для этого давно есть ряд полезных утилит. В общем, что касается именно быстродействия операционной системы при работе с файлами, Windows 2000 показывает прирост

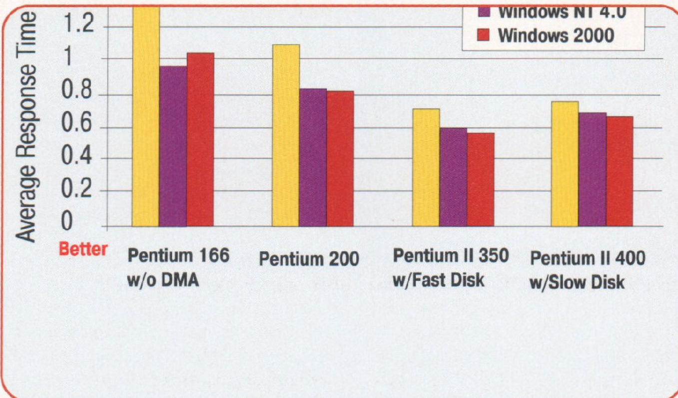


по сравнению с Windows NT примерно 15–20%.

Год за годом операционные системы требуют все больше аппаратных ресурсов, и это характерно не только для продуктов от Microsoft. Windows 2000 в этом случае не является исключением, однако она довольно гибко реагирует на изменение аппаратной конфигурации компьютера. Все семейство систем Windows NT, частью которого стала Windows 2000, изначально ориентировалось на использование больших объемов физической памяти для более полного раскрытия своего потенциала. Однако на сей раз разработчики уделили внимание компьютерам класса low-end, и если на машинах, оснащенных достаточным объемом памяти (128 Мбайт), тесты из пакета ZD Business Winstone показали сравнительно похожие результаты как в случае Windows NT, так и Windows 2000, то на компьютере с 32 Мбайт оперативки (что вполне характерно для среднестатистического геймерского компьютера) Windows 2000 значительно вырвалась вперед. А вот при тесте в сравнении с машиной под управлением Windows 9x результаты оказались как раз обратными, и после наращивания памяти компьютера до 64 Мбайт Windows 2000 ушла в отрыв.

Как видно, реальным конкурентом по быстродействию Windows 2000 является в первую очередь Windows NT, причем в паре тестов новая система уступила в прошлом тесте старой. Поэтому следующий тест — High-End Winstone 99 — проводился между этими двумя операционными системами. В первом случае пакет был запущен на компьютере с процессором Pentium II 500 МГц и дисковой подсистемой с интерфейсом SCSI, во втором случае — Pentium III 600 МГц и дисками IDE. Вот на этом-то тесте и проявилось все преимущество Windows 2000.

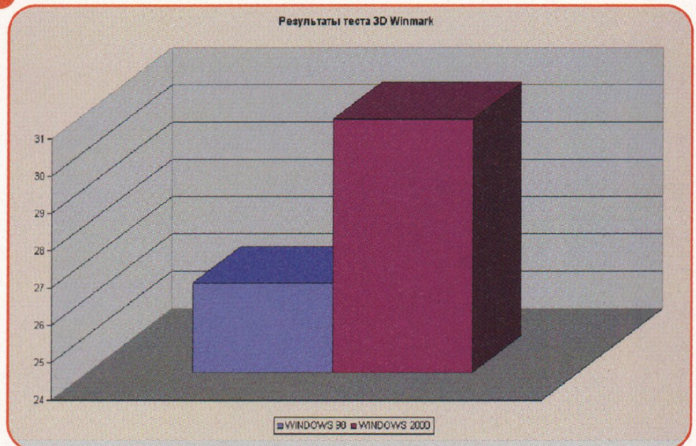
Подводя итог под рассуждениями о быстродействии Windows 2000, мы приведем результаты интересного теста MARS, который использовался самими создателями операционной системы для оценки «приемистости» запущенных под той или иной системой приложений. Конечно, речь не идет о переключении между параллельно запущенными на одном и том же компьютере Quake и Unreal с висящей в фоновом режиме дефрагментацией жесткого диска, однако для обычного рабочего момента, даже при условии работы в Internet, это весьма показательная картина.



Реальным конкурентом Windows 2000 является Windows NT, причем в паре тестов новая система уступила в прошлом тесте старой.

При тестировании возможностей работы с трехмерной графикой использовался пакет 3D WinMark. В целом его результаты можно оценить как подтверждающие превосходство Windows 2000 по скорости обработки 3D-задач, но при этом мы вынуждены сделать ряд оговорок.

Дело в том что, даже в своем финальном виде Windows 2000 поддерживает не так уж и много 3D-акселераторов по крайней мере качественно. Так или иначе практически всем пользователям придется обращаться к производителю своей видеокарты для получения новых драйверов. Имеющийся же набор работает временами довольно странно. Например, при полной поддержке новой операционной системой интерфейса Direct3D, драйвер видеокарты мог просто не воспринимать Direct3D HAL! Разумеется, со временем ситуация войдет в норму, вопрос только — когда это произойдет.



System management

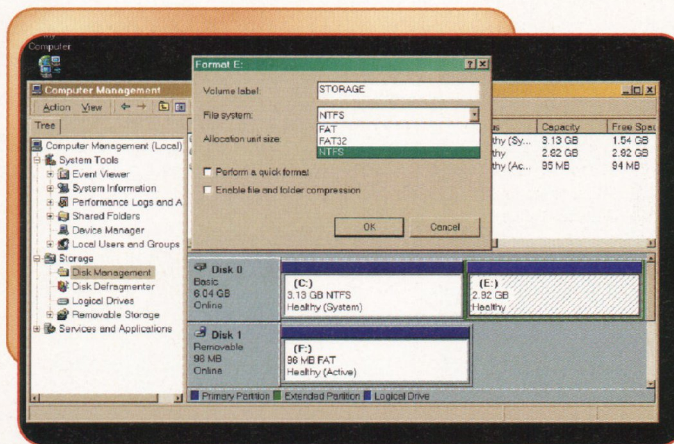
Все, что касается удобства управления системой — это особая песня! Microsoft серьезно пересмотрела свою концепцию концентрации средств системного менеджмента, и теперь мы стал-

Какие бывают разновидности Windows 2000

«Модельный ряд» семейства Windows еще более расширился по сравнению с прежними редакциями. Теперь покупатель может выбирать между целыми четырьмя версиями операционной системы, начиная от «профессиональной» редакции (примерно соответствующей функциональному набору настольных систем нижнего уровня Windows NT Workstation) и кончая специализированным «сервером данных». Надо заметить, что последний скорее всего будет поставляться исключительно с готовыми аппаратными решениями, так как поддержка большого количества центральных процессоров потребует у фирм-производителей переработки ядра операционной системы. Из приведенной таблицы вы можете узнать, чем отличаются различные версии Windows 2000.

Название устройства	Professional	Server	Advanced Server	Datacenter Server
Прежнее название	Workstation	Server	Enterprise	нет соответствий
Сфера применения	домашние и офисные компьютеры, ноутбуки	файл- и принтсервера, решения для малого и среднего бизнеса, работа с Internet/Intranet	корпоративные системы, электронная коммерция	корпоративные базы данных, хранение данных, обработка больших объемов транзакций
Количество процессоров	2	4	8	32
ОЗУ	4 Гб	4 Гб	8 Гб	64 Гб
Системные требования	Pentium 133, 64 Мб, 1 Гб на диске	Pentium 133, 256 Мб, 1 Гб на диске	Pentium 133, 256 Мб, 1 Гб на диске	пока не объявлено

киваемся с несколькими немногочисленными корневыми утилитами, которые вбирают в себя древовидную структуру объектов системного контроля. «Корневыми» понятиями теперь выступают такие емкие понятия, как «системные ресурсы» или «система безопасности». Вот, к примеру, как выглядит программа Computer Management:



Наконец то появился нормальный встроенный disk management с поддержкой конвертации разделов.

Поверьте, столь мощного и удобного средства управления системой мы не встречали еще нигде! На нашем примере видно, как легко стал доступен инструмент работы с жесткими дисками и приравненными к ним устройствами (бывший Disk Administrator из Windows NT).

Вообще, что касается вопросов надежности и устойчивости, Windows 2000 не подкачала. Система не «виснет», что, впрочем, было довольно характерно и для Windows NT, а любая из «повисших» программ без труда убивается Task Manager'ом. Единственный раз нам удалось «выбить» Windows 2000 в дамп памяти после варварской ручной установки драйвера SCSI-карты для 9x (очень экзотичная карточка попалась, драйверов под NT найти не удавалось), но всеми прочими методами, которые работали в прежних Windows, «убить» систему не удавалось.

Reboot уходит в прошлое?

Вспомните, что нас доставало больше всего в старых версиях Windows при условии того, что они были корректно сконфигурированы и не падали без веских на то причин? Скорее всего, это бесконечная эпопея перезагрузок системы, которые следовали практически за каждым изменением, внесенным в систему. Похоже, эти времена уходят в безвозвратное прошлое. Благодаря самоотверженному труду разработчиков, количество причин, приводящих к необходимости перезагрузки системы, сократилось всего до семи:

- *изменение системного шрифта;*
- *смена географической локации (system locale);*
- *установка сервис-пака целиком или некоторых из его «заплаток»;*
- *переключение перемычек на системных устройствах, добавление или изменение портов;*
- *запуск утилиты dcpromo.exe, которая превращает ваш компьютер в контроллер домена;*
- *изменение конфигурации шины ISA (и то не в любом случае);*
- *изменение имени компьютера.*

Установка нового оборудования

По многолетнему опыту мы знаем, что Windows 9x можно конкретно «сбить с толку» установкой нового железа, причем желательно либо использовать для этих целей нестандартное/революционное/самопальное устройство, либо любое другое при полном отсутствии драйверов. Как выяснилось, Windows 2000 спокойно воспринимает все, что вы ни пожелаете добавить в конфигурацию вашего компьютера: без особых проблем опознавались и устанавливались модемы, видео- и звуковые карты, даже SCSI-контроллеры. Единственный раз операционная система оказалась не в состоянии наладить работу устройства с имеющимся драйвером, когда мы попытались заставить работать под Windows 2000 звуковую карту на чипе от ESS, интегрированную на материнской плате VIA Apollo PRO+ Chaintech 6ATA2. Для себя мы объяснили это взаимной незрелостью как Windows 2000, так и программного обеспечения для новых материнских плат Chaintech. Впрочем, при последнем визите на сайт этого производителя обновленный драйвер-таки обнаружился, но к этому времени мы уже наслаждались звуком от Creative через квадрафоническую систему Jazz Hipster. А вот в случае «бездрайверного» железа мы открыли для себя еще одну приятную особенность Windows 2000: эвристическая установка оборудования. Причем абсолютно прозрачная для пользователя!

Вот пример: мы заменили видеоакселератор MicroStar Permedia 2 (частичная несовместимость с Direct3D с текущим драйвером) на 3D ATI PRO (не самая шустрая из видеокарт, но надежная и испытанная). После перезагрузки компьютера мы не получили никакого системного сообщения об обнаружении нового железа, и инициировали процесс установки карты вручную.

Однако запустившийся «Мастер установки» выдал нам список аппаратных ресурсов, установленных в нашем компьютере — и что бы вы думали? Новая видеокарта преспокойно находилась в нем. Ну полный plug'n'play...

Само собой разумеется, мы не поверили в такие высоты искусственного интеллекта и полезли проверять настройки видеосистемы. Скептицизм оказался излишним. Действительно, драйверы новой видеокарты были установлены (или, может быть, активированы?), и мы без перезагрузки системы смогли настроить параметры видеорежима по своему вкусу.

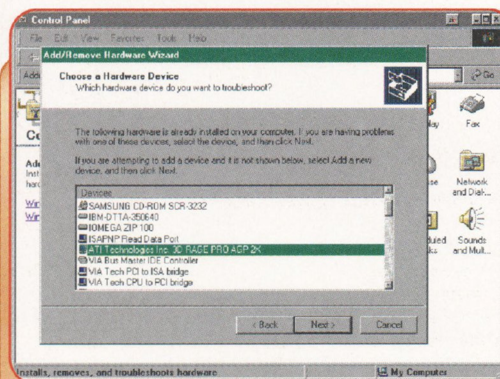
Не вызвал нареканий и процесс установки модема. Мы попробовали внутренние (как для шины PCI, так и для ISA) и внешние (COM-порт) устройства от производителей 3COM, Avaks, D-Link и Creative. Во всех случаях с проблемами мы не сталкивались, и модемы не конфликтовали.

И, наконец, после установки модема настал черед подключения к Сети, что по большому счету и является истинным назначением любого компьютера.

Все, что можно сделать удобней и проще — сделано.

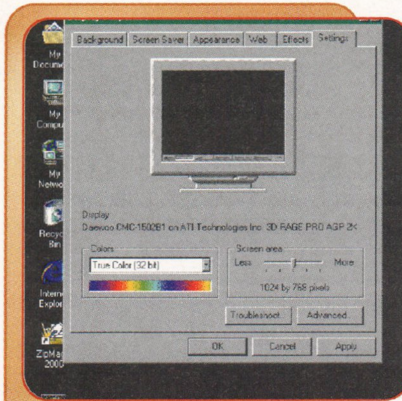
Internet

Заметьте, что теперь нам не нужно совершать долгий и утомительный путь через «Мой Компьютер» — все необходимое для установления нового соединения находится на расстоянии одного клика. Может быть, это не столь значительный прогресс, однако он символизирует сам подход к эволюции интерфейса Windows 2000: все, что можно сделать удобней и проще — сделано. Итак, в процессе установления соединения мы получаем несколько новых опций: само понятие «сетевое соединение» претерпело изменения и включает в себя не только подключение к серверу провайдера по PPP- или SLIP-соединению, но и обычное объединение двух компьютеров через нуль-модемный кабель или инфракрасный порт, вход в абстрактную удаленную сеть по принятому в ней про-



Любое устройство можно тут же протестировать и проверить.

токолу, создание «туннельного» соединения с удаленным компьютером или участие в так называемой виртуальной приватной сети, а также превращение нашего компьютера в хост-машину, принимающую входные запросы на подключение. Но нам-то нужен как раз вход в Internet...



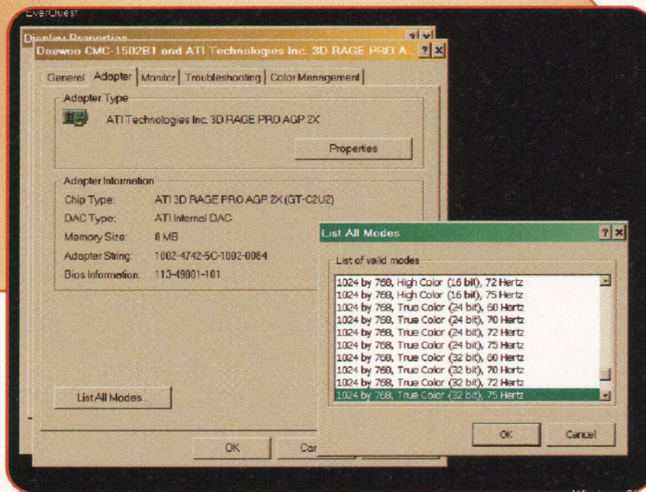
Некоторые части интерфейса сохранились.

Кстати, в процессе создания нового удаленного соединения соответствующий «Мастер» предпримет самоотверженную попытку соединиться с загадочным «Справочным центром» (Microsoft Internet Referral Service) для определения оптимального (!) провайдера для моей текущей локации и подключения (!) моего компьютера к нему. Телефон этой полумифической халявницы вы можете разглядеть на прилагаемом скриншоте и опробовать его на досуге, благо, он оказался вполне реальным, только насмерть занятым.

Так что в конце концов от идеи автоподбора провайдера пришлось отказаться и продолжить установку соединения более традиционным способом.

Более удобной стала и программа дозвона: доступ ко всем основным параметрам настройки находится буквально под рукой. Появилась нормальная возможность использовать список телефонов провайдеров, переключаясь между ними, в случае занятости линии; пользователь получил в свое распоряжение контроль за параметрами установки защищенных соединений... Что самое примечательное (правда, мы отдаем себе отчет, что зафиксированный нами факт абсолютно не поддается научному обоснованию) — после установки Windows 2000 поднялась средняя скорость установления Internet-соединения!

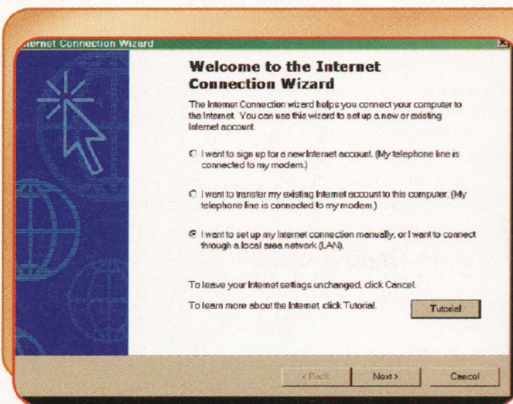
Windows 2000 поставляется сразу с установленным Internet Explorer 5 со всеми вытекающими последствиями; параметры работы броузера, которые, как известно, часто приходится менять в зависимости от предполагаемой цели серфинга, можно задать еще в режиме оффлайна, напрямую из окна программы дозвона!



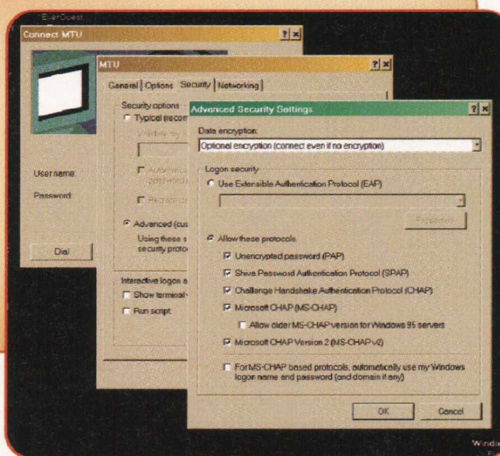
Поддержка видео тоже стала лучше и удобнее.

А что у нас с Pnp?

Вероятно, кого-нибудь из пользователей Windows 9x отпугнет от перехода на новую операционную систему тот факт, что NT, будучи фактическим прародителем W2K, не очень хорошо (мягко говоря) обходилась с технологией Plug and Play. Так вот, спешим успокоить скептиков: PnP для новой системы — больше не проблема. Windows 2000 автоматически и динамически распознает установленное оборудование, включая начальную конфигурацию, на которую инсталлируется операционная система, и все те устройства, поддерживающие стандарт Plug and Play, которые добавляются в компьютер в дальнейшем. Опрос оборудования ведется как во время загрузки системы (на предмет обнаружения новых устройств), так и во время ее работы для выявления состояния каждого компонента. Windows 2000 также оснащена полноценным дистрибьютором системных ресурсов — службой, которая выдает драйверам PnP-устройств нужные им системные ресурсы либо перераспределяет их в случае надобности (сами по себе PnP-драйверы не могут «бронировать» ресурсы для своих подопечных устройств, что еще больше повышает стабильности системы).



Новый internet connection wizard стал дружественнее.



Появилось много новых опций security.

Заключение

Напоследок вроде бы положено написать пару выводов, но мы делать этого не будем: наше знакомство с Windows 2000 только началось, и точку ставить пока рано. Мы надеемся, что по мере продолжения нашего знакомства с новой операционной системой, будет всплывать все больше и больше ее полезных особенностей. Например, сейчас мы испытываем, как работает под Windows 2000 столь любимый нами Everquest — и, если все пойдет нормально (а все к тому и клонится!), многие системные администраторы почувствуют неотвратимую потребность в модернизации своего сетевого ПО. MG

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ…

Nick A. Skokov

Наверное, не раз, просматривая каталоги или компьютерные журналы, вы заглядывались на стильный дизайн навороченных компьютеров от IBM или Compaq. Разумеется, о покупке не могло быть и речи – ну кто же будет переплачивать в два-три раза за то же самое, но в настоящей коробке от IBM.

Собери компьютер сам… теперь со стильным дизайном!

Похоже, что фирма Genius решила положить конец этому беспределу. Теперь всего за $95 вы можете купить стильно выглядящий комплект для самостоятельной сборки компьютера. В него входят: корпус, клавиатура, мышь и колонки. Давайте рассмотрим это чудо поподробнее, а для этого сначала остановимся на каждом из компонентов, не обращая пока внимания на предполагаемые цены.

Мышь. Хорошая трехкнопочная мышь со скроллером от Genius — NetScroll+. Удобно лежит в руке, легконажимающиеся кнопки,



мягкий «бублик» для скроллирования. Вполне то, что надо. Кто не верит, что мыши от Genius вполне на уровне, — может заглянуть в один из наших предыдущих номеров, где проходило специальное тестирование мышей, и поглядеть, какие они там получали лестные отзывы и оценки.

Клавиатура KB16M. Симпатичного, слегка инновационно-округлого дизайна, с дополнительным рядом мультимедийных кнопок по верхнему краю. Единственный недостаток, с нашей точки зрения, — нестандартная, а следовательно, неудобная клавиша Enter. С другой стороны, это уж кому как нравится — один из наших сотрудников рьяно принялся защищать данную раскладку, говоря, что она как раз «самое оно!».

Колонки SP-G10. Типичные небольшие колонки от Genius со встроенным расширением стереобазы, включающимся также традиционной кнопкой 3D. Звучат неплохо, долларов так на двадцать-тридцать, даже с точки зрения довольно привередливых слушателей.

Корпус GC-9BA. Выглядит красиво и даже имеет внизу, на лицевой стороне, специальную надпись Case Designed by Genius. Внутри все достаточно аккуратно обработано на предмет отсутствия острых режущих кромок, даже стоит дополнительный вентилятор внизу, на лицевой панели. Блок питания — ATX, 235W. Количество посадочных мест для устройств тоже вполне достаточное: 3 — 5,25” и 4 — 3,5”. Сзади — красивая цветная наклейка с обозначением, что куда подсоединять, раскрашенная в стандартные теперь цвета для разъемов.

Перейдем к цене. В первую очередь не будем забывать, что все произведено фирмой Genius, которая является традиционно качественным производителем мышей, клавиатур и колонок. Остается корпус, но мы полагаем, что продукция известной фирмы будет в любом случае лучше и качественнее, чем no-name китайская коробка.

Далее прикинем цену на отдельные компаненты.

Genius, которая является традиционно качественным производителем мышей, клавиатур и колонок.

Корпус: китайский no-name ATX стоит примерно $30. Фирменный хороший корпус от ASUS стоит от $70. Будем считать, что данный экземпляр, если даже рассматривать его с чисто утилитарной позиции, как коробку, не обращая внимания на дизайн, стоит не меньше $45.

Клавиатура: хорошая multimedia-клавиатура стоит $15.

Мышь: со скроллером, от известной фирмы — не менее $20.

Колонки: такие колонки стоят минимум $20, возможно больше.

Просуммируем: 45+15+20+20 = $100. Ну надо же, как точно попали! Традиционная скидка — $5. Далее вспомним о том, что цены в наших расчетах мы брали самые минимальные, местами даже явно заниженные. Кроме того, все это выдержано в едином



художественном стиле и поставляется с фирменной гарантией от Genius. Поэтому мы считаем, что, покупая комплект, вы явно выигрываете.

Редакция выражает свою благодарность фирме Бюрократ www.buro.ru за предоставленное оборудование. MG

SAMSUNG

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ компании Samsung

Жесткие диски компании Samsung Electronics разработаны для сложных мультимедиа и графических приложений и обладают по-настоящему высокой надежностью и производительностью.
Недавно появившаяся серия жестких дисков Voyager отличается повышенной плотностью записи информации и наличием усовершенствованных магниторезистивных считывающих головок нового типа с более высокой чувствительностью и меньшим размером. Применена технология уменьшения акустического шума. Архитектура основана на высокоскоростном цифровом сигнальном процессоре DSP и включает системы защиты от внешних воздействий Shock Skin Bumper™ и ImpacGuard™. Сокращение количества дисков обусловило снижение момента инерции, уменьшение времени разгона дисков при включении компьютера и повышение надежности жестких дисков (время наработки на отказ составляет 500 тысяч часов и 3 года гарантии).
Это позволило увеличить скорости записи и считывания, а также емкость. Снижен момент инерции, уменьшено время, требуемое для разгона дисков при включении компьютера. Улучшены такие основные параметры, как время доступа, линейная скорость чтения и т. д.
В серию жестких дисков **Voyager** входят 3 линейки моделей **_9, _8 и _7.**

Самая последняя линейка **Voyager_9** включает модели:

Спецификация линейки Voyager_9			
Модель	SV1022D	SV1533D	SV2044D
Емкость (GB)	10,2	15,3	20,4
Количество головок	2	3	4
Количество дисков	1	2	2

Емкость одного диска равна 10,2 GB. Скорость вращения шпинделя — 5400 об/мин. Интерфейс Fast ATA-5, поддержка режима Ultra DMA 66. Совместимость со стандартом S.M.A.R.T. Автокоррекция ошибок. Емкость буфера 512 KB. Среднее время поиска 8,5 мс, время доступа при чтении между дорожками 0,8 мс. Скорость передачи данных через буфер (максимум) 291 Mb/s; через внешний интерфейс 16,6/33,3/66 Mb/s.

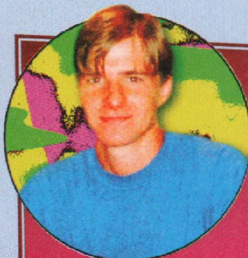
Подразделение Storage Division компании Samsung Electronics ставит перед собой амбициозные цели — в третьем тысячелетии стать одним из ключевых игроков на рынке жестких дисков с объемом производства свыше 20 млн hard disk и долей рынка, составляющей 14%.

Дополнительную информацию можно получить в компании X-Ring по телефону: (095) 978-26-02 или на сайте компании www.x-ring.com

Мультиплейер — это не только Quake

ИГРЫ в INTERNET

Алексей Котко



Здравствуйте, дорогие читатели. Раздел, который вы сейчас читаете, называется «Internet для геймера», если не знаете. Кто такие геймеры, мы с вами почти разобрались — это вы. Настало время узнать, что такое Internet. Сейчас я вам расскажу.

Он представляет собой большое количество проводов, протянутых по земной поверхности. Причем дно мирового океана тоже сюда относится, поскольку является неотъемлемой частью поверхности Земли. По Internet-проводам в разных направлениях бегут электрические импульсы, но далеко не всегда. Умные дядьки придумали называть единицей состояние провода, когда по нему бежит импульс, и нулем, когда не бежит. Таким образом, всю огромную разнообразную великую и могучую Сеть можно разделить на три простые части — это провода, нули и единицы. Начнем по порядку: что такое провода, я вам не скажу и не потому, что не знаю, просто не катят провода в этом разделе. Для них специальная рубрика есть, «Сумма технологий» называется. У нас же написано только про нули и в меньшей степени про единицы, причем далеко не про все, а только про те, которые для геймера, то есть про игры. Сегодня вашему вниманию предлагается обзор онлайновых java-игрушек, в которые можно играть вмногером, причем совершенно безвозмездно. Игрушки весьма достойные, и противники временами попадаются грамотные, иногда и не скажешь, что большинство из них живут за океаном.

Все, закругляюсь, тем более что и место, отведенное под мою вступительную статью, заканчивается.

Если помните, в прошлый раз я кратенько описал сайт GamesDomain.com, упомянув при этом, что он является одним из лучших источников игровой информации в Сети. Самым примечательным, на мой взгляд, на сайте является раздел Online Games, который включает в себя довольно много Java-игр, в числе которых есть немного мультиплейерых. О них сегодня и пойдет речь. Практически все игрушки, представленные на GamesDomain'е, разработаны одной небольшой фирмой JaGeX (www.jagex.com) британского происхождения.

Еще хочется сказать пару слов об интерфейсе. После кликания на кнопке «Multiplayer Games», вы оказываетесь в подземелье, которое по внешнему виду сильно напоминает замок Wolfenstein. Хорошо, что оно совсем маленькое, значит не заблудитесь. В означенном подземелье имеется 11 комнат, в каждой из них играют в одну из многопользовательских игр, которых, как вы помните, 11. Символика той или иной игры вынесена на дверь, чтобы вы знали, куда заходите. Далее следует список того, во что здесь играют.

QUADLINK

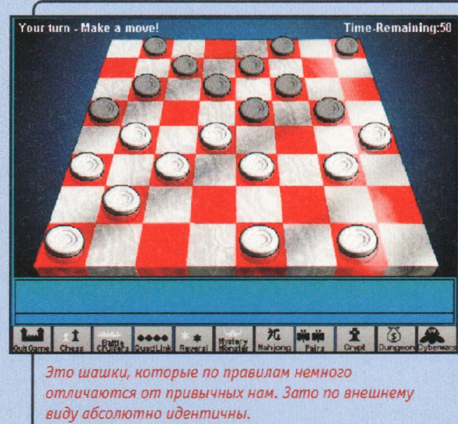
Жанр: puzzle

Еще одна широко распространенная логическая настольная игра заботливо перенесена в Internet программистами из Jagex'a. Игровое поле расположено вертикально и представляет собой две параллельные решетки с круглыми отверстиями. Игроки по очереди опускают сверху разноцветные фишки, которые падают в пространство между решетками и останавливаются в самой нижней доступной точке. Выигрывает тот, кто сумеет построить ряд (вертикаль, горизонталь или диагональ) из четырех фишек. Правила более чем простые, однако по своим стратегическим возможностям игра значительно уступает даже шашкам. Например, мне ни разу не удалось выиграть партию, когда первый ход был не мой, однако во всех прочих случаях победа достигалась очень легко. Несмотря на свою простоту, QuadLink является одной из самых популярных игрушек на GamesDomain'e, и в ее «зале ожидания» всегда много народу, так что обычно можно без проблем подобрать партнера с соответствующим рейтингом.

CHECKERS

Жанр: клон настольной игры, известной под названием «Шашки»

В шашки играли все, поэтому правила изложу кратко: необходимо активно передвигать пластмассовые или изготовленные из другого материала фишки по специальной игровой поверхности. Последняя представляет собой доску квадратной формы, разукрашенную в белые и черные поля, по восемь на каждой стороне. Фишки передвигаются только по черным полям, и только прямо по диагонали. Ну и так далее... Местные правила немного нестандартные и, например, для меня, непривычные. Фишка, дошедшая до конца доски, становится дамкой и изрядно увеличивается в размерах, правда, возможность ходить на неограниченные расстояния при этом не приобретается. Дамки в Checkers могут ходить и бить назад только на одно игровое поле. Такое вот непривычное неудобство подстерегает российских геймеров в этой мультиплейерной игре. Оно, правда, не помешало мне разобраться с кучей англоязычных ламеров, возомнивших себя



Это шашки, которые по правилам немного отличаются от привычных нам. Зато по внешнему виду абсолютно идентичны.

крутыми, что активно способствовало росту моего рейтинга. Из мелких деталей хочется отметить плавное движение фишек, трехмерную доску и в целом очень приличную графику, нехарактерную для java-игр.

CHESS

Жанр: шахматы

Идеальная java-игрушка для тех, кто ощущает нехватку партнеров в шахматах. Здесь соперники есть всегда, а иногда и очень сильные. В любом случае в чате можно огово-



Шахматные соперники на GamesDomain'е оказались для меня слишком сильными. Редко я держался более пяти минут.

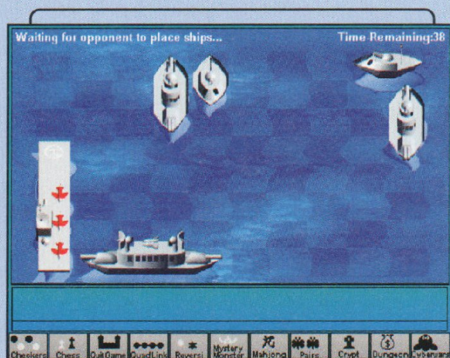


рить уровень своего мастерства и подобрать равносильного противника. Симулятором назвать Chess никак нельзя, поскольку игра против компьютера не предусмотрена. Chess представляет собой обычную оболочку, созданную для двух живых соперников. Касательно графики, здесь справедливо все, что было сказано про шашки, и хотя в шахматах это не имеет особого значения, все равно приятно. Правда, я сам слышал мнение, что в компьютерные Chess удобнее играть на двухмерной доске. Отчасти это правда, но в данном случае трехмерность ничего не портит — попробуйте, и вы убедитесь в этом сами. Радует тот факт, что традиционные правила здесь соблюдены в точности, так что привыкать к извращениям забугорных любителей шахмат не придется.

BATTLECRUISERS

Жанр: тактический симулятор морского сражения

Это, проще говоря, обычный морской бой, в который играют школьники на уроках. Никакого отношения к игре BattleCruiser 3000AD не имеет, а это хорошо. На уроках, правда, теперь не сыграешь, так как она оснащена звуковым оформлением. Без идеологических отклонений и здесь не обошлось — кораблики можно располагать в непосредственной близости друг от друга, и игровое поле немного превышает устоявшуюся в школах размерность 10x10. Отрадно, что корабли трехмерные и неплохо прорисованные, самый крупный из них занимает пять клеточек, расположенных в один ряд, а самый мелкий



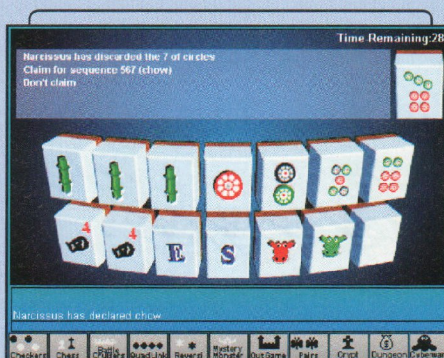
Самый большой корабль графически несколько убог, зато сразу видно, что это авианосец.

и трудноуязвимый умещается в двух клеточках. Игровое поле имеет светло-синий цвет и волны, в результате чего все время можно наблюдать его равномерное колыхание.

MAHJONG

Жанр: маджонг

Про маджонг особо распространяться не буду — мы в одном из предыдущих номеров публиковали подробную статью про это восточное развлечение. Игра от JaGeX основана на оригинальных древнекитайских правилах, без поздних нововведений, что позволяет играть одновременно нескольким противникам. Правила местного маджонга при желании можно почитать здесь:



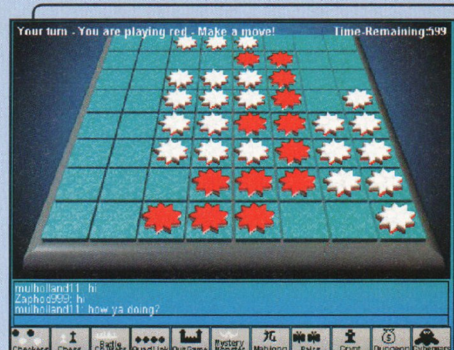
Косточки из маджонга с разными картинками. Лично мне они ничего не говорят — далек я от этой игры.

www.gamesdomain.com/GamesArena/castle/help/mahjong.html, там все расписано очень подробно. Советую сначала сделать это, так как если сразу начнете играть, не разберетесь ни за что, и вас сетевые противники заклеймят отъявленным ламером.

REVERSI

Жанр: «Реверси» и есть

Знаете, удовольствие от таких сложных игр, как, например, шахматы, многим из нас недоступно, не будем этого отрицать. Зато в старые добрые «Реверси» играли все. Игра эта гораздо более простая и при этом не менее увлекательная, чем те же шахматы. Даже несмотря



А это старые добрые «Реверси». Фишки здесь имеют форму девятиконечных звездочек. Почему — непонятно.

на очевидный факт, что тот, кто ходит первым, получает некоторое преимущество. Правила всем известны, поэтому пересказывать их не буду. Из графических особенностей хочется отметить полную трехмерность (она, кстати, есть практически во всех обозреваемых играх) и детальную прорисовку. Фишки имеют форму звездочек, а когда вы некоторые из них «съедаете», сократив, таким образом, количество очков своего противника, они действительно переворачиваются, а не просто меняют свой цвет. Разработчики, видимо, проявили, таким образом, уважение к настольному предку своего творения, так как игру, где фишки не переворачиваются, можно назвать «Реверси» с большой натяжкой.

DUNGEON

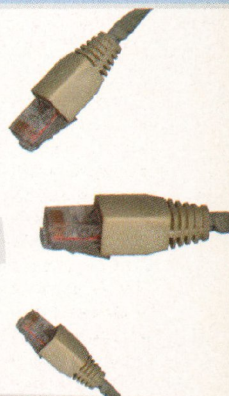
Жанр: клон настольной игры

О настольных предках онлайновой игры Dungeon говорит тот факт, что здесь наличествует кубик с нанесенными на его гранях точками в количестве от одной до шести. Игровое поле состоит из сорока кружочков, под которыми скрыты разные картинки. Встречаются рисунки, изображающие всяческие предметы, или те же самые картинки, но перечеркнутые. Ход осуществляется следующим образом: вы выбираете направление движения, после чего кидается кубик и ваша фишка перемещается в указанном направлении на число клеточек, соответствующее количеству точек на верхней грани кубика. Если вы попадаете на картинку, считается, что вы получили предмет, на ней

теперь это доступно каждому..



ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО!



новые цены на хостинг и подключение к Интернету по выделенным линиям

119021, Москва, Комсомольский пр-т, д.4 Тел.: (095) 232-02-89, Факс (095) 248-78-48
191025, Санкт-Петербург, Невский пр-т, д.88 Тел. (812) 329-55-49, Факс (812) 279-10-66
E-mail:info@cityline.ru http://www.cityline.ru



CITYLINE
INTERNET TECHNOLOGIES


В комнатах темницы из игры Dungeon лежат разные вещи, которые нужно всячески собирать.

изображенный, а если на перечеркнутый рисунок, то изображенная вещь у вас безжалостно изымается. Игра продолжается до тех пор, пока не будут открыты все поля. Надо отметить, что Dungeon, наверное, самая слабая из всех представленных игрушек — уж очень напоминает она древние детские настольные игры с кубиком, которые в большинстве случаев не отличались оригинальностью и увлекательностью.

TREASURE CRYPT

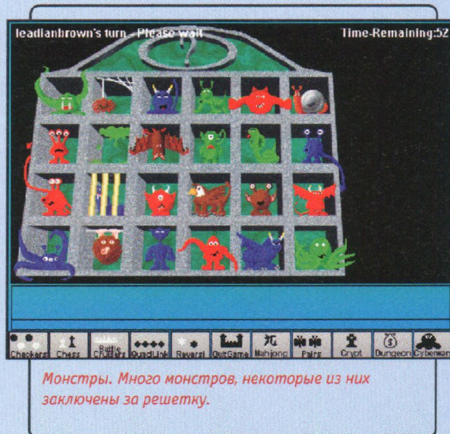
Жанр: RPG

Самая настоящая RPG, и это не преувеличение — наличествуют все основные атрибуты жанра. У каждого игрока имеется команда (party), которой он управляет. Она, как правило, насчитывает всего два представителя с определенными характеристиками, выраженными в цифровой форме. Показатели силы, магии, и т. д. по ходу игры могут улучшаться, а к партии, наверняка, присоединятся еще несколько персонажей. Каждый из сетевых игроков должен управлять своей командой, стараясь собрать как можно больше золота, и избежать встречи со злобными NPC. Лабиринт, в котором происходят действия игры, не ограничен по размерам, и состоит из комнат, соединенных коридорами. В комнатах обычно и можно наткнуться на монстра или найти сокровища. Все заканчивается либо когда погибают все участники, кроме одного, который и признается победителем, или когда открывается определенное число локаций. В этом случае побеждает тот, у кого больше всего золота. Своих равно как и чужих персонажей вы видите от третьего лица. В целом попытка создать небольшую RPG удалась только потому, что приходится играть против живых соперников. Единственный недостаток — если играющих больше пяти, приходится подолгу ждать своего хода.

MYSTERY MONSTER

Жанр: тюремная стратегия

Игра, не имеющая бумажно-настольных аналогов, однако что-то мне подсказывает, что ее идея не нова. Вы располагаете некоторым количеством нарисованных монстров, один из которых условно является вашим (вы его знаете) и один — вашего сетевого противника (вам надо его найти). Играющие по очереди задают друг другу стандартные вопросы касательно цвета супротивного монстра, количества у него глаз и зубов, наличия щупалец, неправильной ориентации в пространстве и пр. На свои вопросы они получают либо положительные, либо отрицательные ответы. Достоверность гарантируется тем, что их дает сам компьютер, без вашего участия. Не подходящих по определенным критериям монстров можно заключать за решетку,


Монстры. Много монстров, некоторые из них заключены за решетку.

чтобы они не мешали дальнейшему опознанию. Когда все чудища, кроме одного, окажутся в тюрьме, компьютер считает, что вы таким образом определили монстра вашего противника, и проверяет правильно ли вы это сделали. Выигрывает тот, кто первым опознает монстра своего противника. Игра несложная, но затягивает. Попробуйте, тем более, что чудовища весьма симпатичные.

PAIRS

Жанр: тренажер памяти

Игрушка полностью соответствует своему жанру, и хотя она довольно известна, заслуга разработчиков из компании JaGeX состоит в новом мультиплейерном воплощении Pairs. Правила следующие: имеется несколько полок с большим количеством книг (штук 30), на лицевой стороне каждой из которых нарисована картинка. Все рисунки повторяются, но только по одному разу. Таким образом, если вы имеете 30 книг, то у вас будет 15 разных картинок, каждая из которых есть в двух экземплярах. Любой игрок, их может быть и больше двух, вытаскивает поочередно две книги и смотрит на картинки на обложке — если они совпали, то эти две книги исчезают, в противном случае они возвращаются обратно на полку, так что опять становятся видны одни корешки (которые, надо заметить, у всех книжек абсолютно идентичны). Все это видно прочим участникам игры, которые пока мотают на ус, где какие книги стоят. Если вам удалось открыть две одинаковые картинки, вы получаете одно очко и дополнительный ход. Если нет — ходит следующий после вас участник. Выигрывает, естественно, тот, кто наберет больше всего очков. Игрушка не очень замысловатая, но память определенно развивает. Рекомендована к использованию в младших дошкольных учреждениях.


Идея старая, но реализована неплохо. Чтобы все время выигрывать, советую вам всегда записывать на каких книгах какие картинки.

CYBERWARS

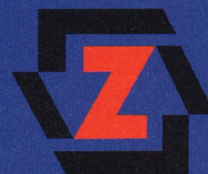
Жанр: пошаговая стратегия

Разработчики, похоже, освоили все игровые жанры. Cyberwars, например, можно назвать полноправным представителем стратегий. Цель игры проста — уничтожить противников и уцелеть при этом самому. Игровой сюжет раздут невероятно, при том, что сделано все графически убого, но хорошо, что gameplay от этого ничего не теряет. Он состоит из трех фаз. Во-первых, вам предстоит выбрать «кричу» (creature), которую вы выпустите на орбиту из космического корабля. Впоследствии она должна атаковать противников, и защищать вас от их монстров. Выбор здесь очень внушительный — все «кричи» имеют всяческие показатели, как-то attack, defense, movement и пр. Здесь все зависит от случая — вам требуется угадать монстра, который наилучшим образом сможет сопротивляться «кричам» противника. Вторая фаза представляет собой атаку — вы кликаете на точке (как правило, она ближайшая к вашему человечку-командиру), и созданный вами монстр эту точку активно атакует. Замечу, что при первом ходе в непосредственной близости от вас вряд ли кто окажется. И наконец, в третьей фазе, вы, собственно, ходите. Можно перемещать «кричей» и командира в соответствии с их ходовыми характеристиками. Cyberwars — одна из самых популярных мультиплейерных игр на GamesDomain, по этому показателю она уступает разве что QuadLink.

Вот так, дорогие друзья. Как видите, чтобы сразиться по Internet'у совсем не обязательно для этого приобретать дорогостоящую коробочку с Ultima Online или Quake 3 Arena. И самое главное — раз уж вы дочитали почти до конца — открою вам небольшой секрет: игрушки от JaGeX можно запускать даже находясь за firewall. Если не знаете — это такая защита, которую бдительные боссы устанавливают у себя в конторах, чтобы сотрудники не создавали трафик казенного Internet и не тратили попусту рабочее время, играя на Internet-серверах. Не советую этим злоупотреблять, так как если ваш трафик будет в десятки раз превышать трафик прочих сотрудников — у босса появится лишний повод для нервного беспокойства. MG

ваш

internet



ZENON N.S.P.
http://www.zenon.ru

Выделенные линии по новой технологии ATM/Frame Relay

INTERNET: **БЫСТРО, НАДЕЖНО, ЭКОНОМИЧНО**

Услуга предоставляется на базе волоконно-оптических каналов сети компании «Голден Лайн». Подключение осуществляется через специально построенный шлюз с пропускной способностью 155 Мб между ATM сетью компании «Голден Лайн» и опорной сетью компании «Зенон Н.С.П.»

Полное решение для Вашего бизнеса: в комплект входит виртуальный www-сервер 40, почтовый сервер, доменное имя типа your_name.com.ru. Возможна аренда роутера.

E-mail: access@zenon.net Тел. (095) 232-3797

Новая технология - новые цены: стоимость услуги от $200 в месяц!





У ДАРЫ ВОЗНИКЛИ СЕРЬЕЗНЫЕ ПРОБЛЕМЫ В МИРЕ ИГРЫ «MORTYR». ОНА НИКОГДА НЕ ИГРАЛА В ЭТУ ИГРУ И АБСОЛЮТНО НЕ ПРЕДСТАВЛЯЛА, КАК ВЫЛЕЗТИ ИЗ ЭТОГО 3D-ЭКШЕНА. А КУЛЕР ПРЕВРАТИЛСЯ В НЕМЕЦКУЮ ОВЧАРКУ И НЕ ГОВОРИЛ... СОВСЕМ. ИЗРЕДКА ЛАЯЛ НА ВСТРЕЧНЫХ КОШЕК, А В ОСНОВНОМ СКУЛИЛ И ПРОСИЛ У ДАРЫ «PEDIGREE». ОДНАКО, ОН ВСЕ ЖЕ ДОВЕЛ ЕЕ ДО СТАРОГО ЗАМКА И ВСЕМ СВОИМ ВИДОМ ПОКАЗЫВАЛ, ЧТО ИМ НЕОБХОДИМО ПОПАСТЬ ВНУТРЬ...

ТЫ УВЕРЕН, ЧТО НАМ ИМЕННО СЮДА?.. ВОТ ДЬЯВОЛ! КОГДА ТЫ БЫЛ ДРАКОНОМ, ТЫ ХОТЬ УМЕЛ ГОВОРИТЬ. СЛЫШИШЬ ТЫ, ХОДЯЧИЙ МОТЕЛЬ ДЛЯ БЛОХ? МОЖЕТ ПОПРОБУЕШЬ ВЫДАВИТЬ ИЗ СЕБЯ ХОТЯ БЫ «ДА»?

ВОФФ! ВОФФ!








КУИИ...
...УИИ...
НУ, ЧТО ТЫ ТАМ СКУЛИШЬ? ОПЯТЬ НАШЕЛ КАКУЮ-НИБУДЬ СТАРУЮ КОСТЬ?

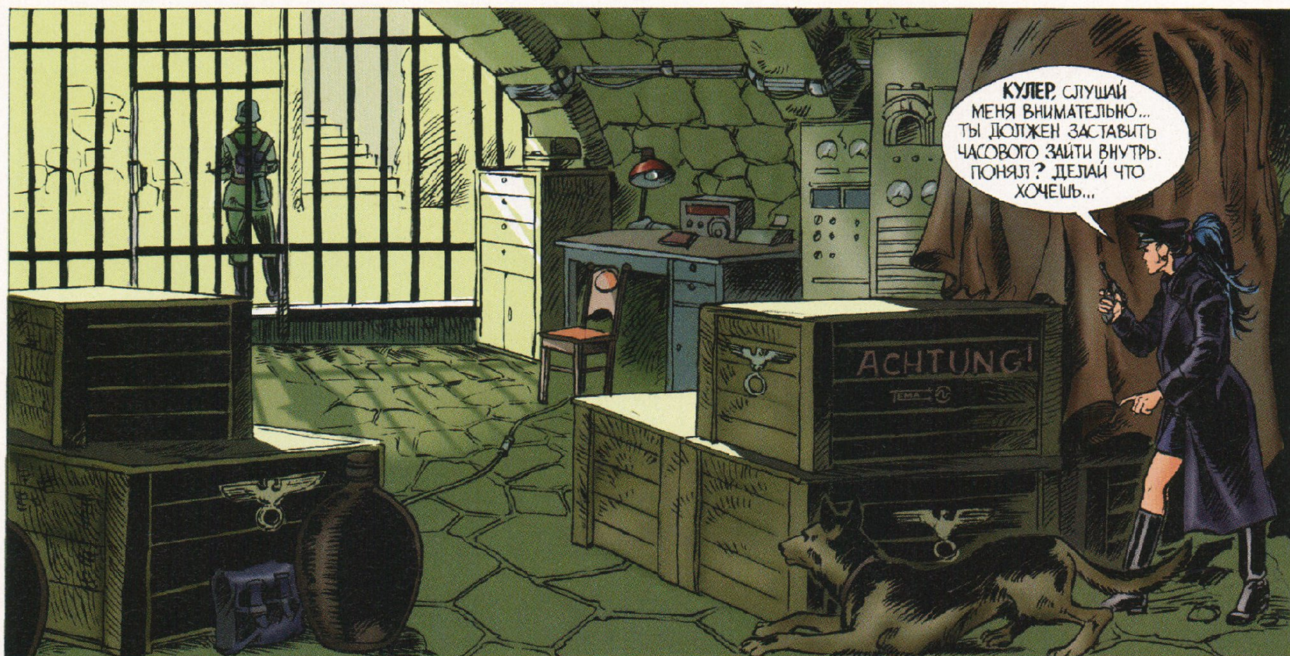
НУ, ЧТО? ЧТО ТУТ ТАКОЕ?

А ТЫ МОЛОДЕЦ! ЭТО ЖЕ ПОДЗЕМНЫЙ ХОД!

МОЖЕТ ОН ПРИВЕДЕТ НАС ВНУТРЬ ЗАМКА?
ВОФ!

КУЛЕР, ПОСТОРОНИСЬ, А ТО МОГУ НЕНАРОКОМ ОТДАВИТЬ ЛАПУ!

КУЛЕР! НЕ ОТВЛЕКАЙСЯ, ПОЖАЛУЙСТА.
2

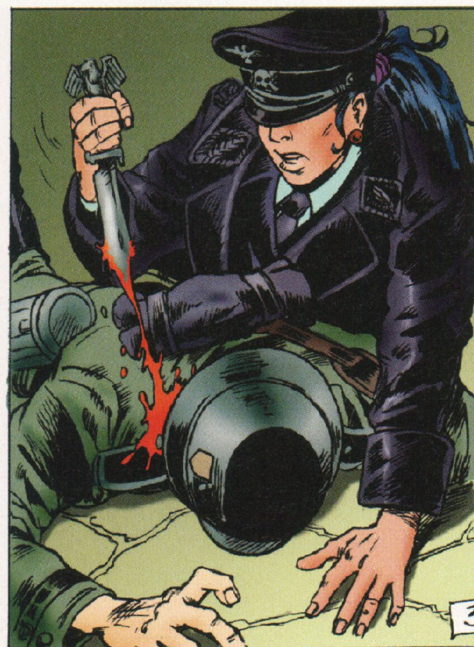

КУЛЕР, СЛУШАЙ МЕНЯ ВНИМАТЕЛЬНО... ТЫ ДОЛЖЕН ЗАСТАВИТЬ ЧАСОВОГО ЗАЙТИ ВНУТРЬ. ПОНЯЛ? ДЕЛАЙ ЧТО ХОЧЕШЬ...
ACHTUNG!


ВОФ!
ВОФ
?!


HIMMELDONNERWETTER!
ACHTUN
WASSERSH


HALT!


O, MEIN GOTT!!


3


«ЛАБОРАТОРИЯ ПРОФЕССОРА ГАНСА ЛИБЕРМАНА»... ХМ... ЛИЧНЫЙ ДНЕВНИК?.. ИНТЕРЕСНО...


НИЧЕГО НЕ ПОНИМАЮ... ВСЕ ПО-НЕМЕЦКИ...
НУ, КУДА ТЫ ЛЕЗЕШЬ, **КУЛЕР?** ДАЖЕ ЕСЛИ ТЫ ПРОЧТЕШЬ, ЧТО ЗДЕСЬ НАПИСАНО, ВСЕ РАВНО НЕ ПЕРЕВЕДЕШЬ С СОБАЧЬЕГО НА ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ...


ВАФФ!
НУ, КАЖЕТСЯ, Я ДОГАДАЛАСЬ, ЧЕГО ТЫ ХОЧЕШЬ.


НЮХАЙ, НЮХАЙ, ПЕСИК... БЫЛО БЫ ГЛУПО НЕ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТВОИМИ ТЕПЕРЕШНИМИ СПОСОБНОСТЯМИ!

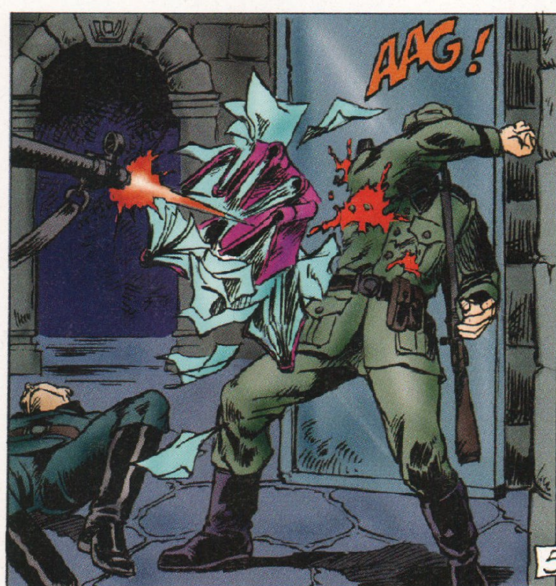

ОГО! КАЖЕТСЯ, ТЫ ВЗЯЛ СЛЕД? ИЩИ, **КУЛЕР!** ИЩИ!
4


НЕ ДРЕЙФ, МАЛЫШ, ПРОРВЕМСЯ! В «WOLFENSTEIN» Я ВСЕ ЖЕ КОГДА-ТО ИГРАЛА.
КУИИ... КУИИ...

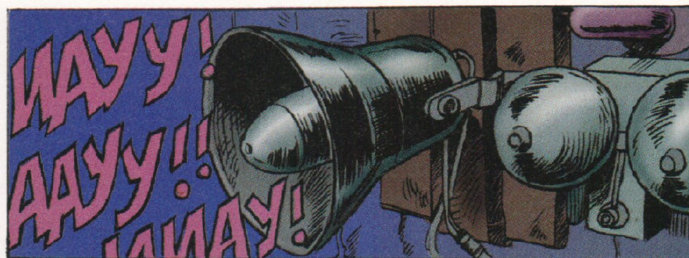

СУДЯ ПО КОЛИЧЕСТВУ ПРОВОДКИ, В ЭТОМ СТАРОМ ЗАМКЕ ПОЛНО ЭЛЕКТРООБОРУДОВАНИЯ. ЛЮБОПЫТНО КАКОГО?


WAS MASHEN SIE HIER?!
ТЕМА


ПРОСТИТЕ, Я НЕ ГОВОРЮ ПО-НЕМЕЦКИ!
ТА-ТА! ТА-ТА


AAG!
5


А ЧЕРТ! ВСЕ-ТАКИ НАПОРОЛИСЬ! БЕЖИМ СКОРЕЕ! СЕЙЧАС ЗДЕСЬ СТАНЕТ ЖАРКОВАТО!


ИАУУ!
ААУУ!!
ИИАУ!


ИААУУ!!
ААУУ!!
ALARM! ALARM! GLIED LAUFSCHRITT! BAJONETT AUF! SCHNELL, SCHNELL!


КУЛЕР! КУДА ТЕПЕРЬ?! БЕРИ СЛЕД! СКОРЕЕ!!
ТА-ТА-ТА
ВАФФ! ВОФФ!
6

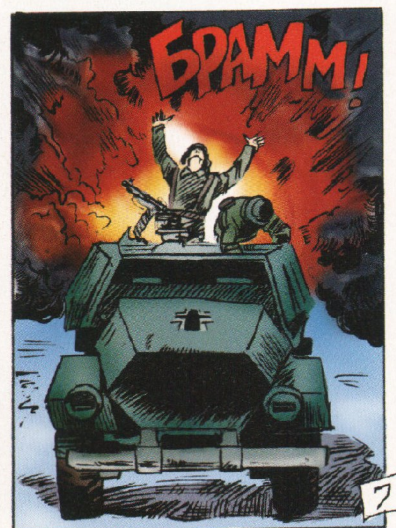

DER TEUFEL SOLL DAS BUSERIEREN!
ПЛЮУВ!




ВОТ БЛИН!
DISTANZ. FUNFZIG SCHRITT! FERTIG! FEUER!
!

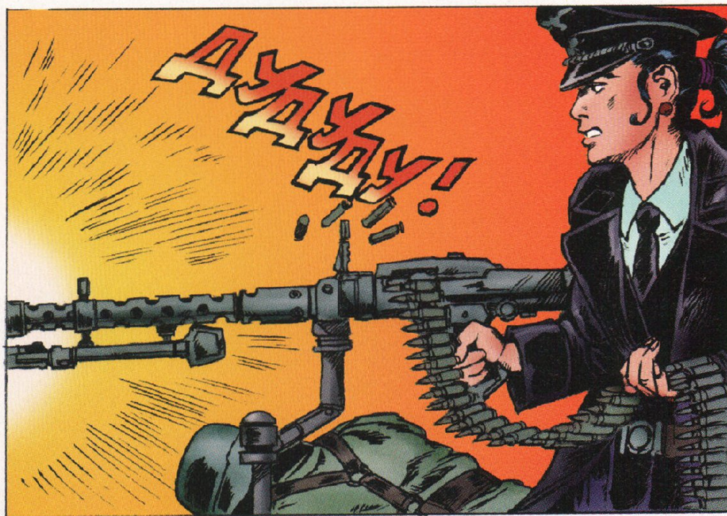

ТЕМА
ОТЛИЧНО, МАЛЫШ, КАК КСТАТИ!


ТЬУВ!
ТЬУВ!
ТЬУВ!


БРАММ!
7


КУЛЕР, ИЩИ СЛЕД! ИЩИ! Я ПРИКРОЮ!


НУ-С, ГОСПОДА ШВАБЫ, ПРИСТУПИМ К ДЕЛУ!


ДУДУДУ!


ААА!
8

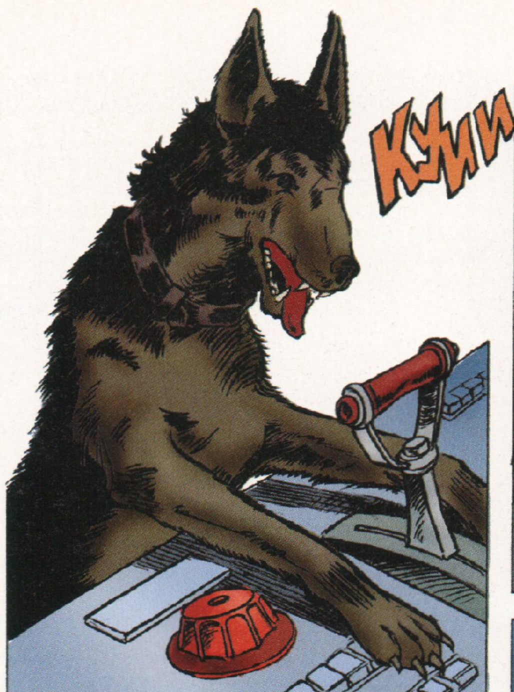

ВАФФ! ВАФФ!
ДА СЛЫШУ Я! СЛЫШУ! ИДУ!

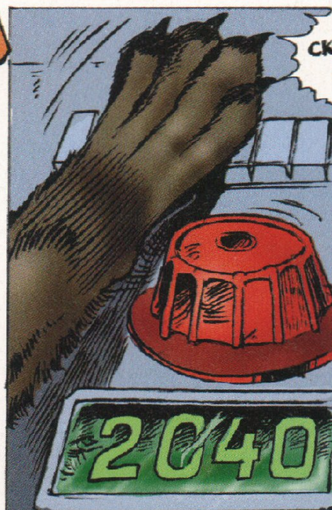

ЭТО ЗАДЕРЖИТ ИХ НА ПАРУ МИНУТ... УФ!
ВАФФ!


ДАРА И КУЛЕР ОКАЗАЛИСЬ В САМОМ СЕРДЦЕ ПРОЕКТА ПРОФЕССОРА ЛИБЕРМАНА, ВОЗЛЕ СОЗДАННОЙ ЕГО ГЕНИЕМ МАШИНЫ ВРЕМЕНИ...
ЭТО ЕЩЕ ЧТО ЗА АГРЕГАТ? НАМ ЧТО, СЮДА? ТЫ НЕ ОШИБСЯ?
КУИИ... КУИИ...
ЛАДНО, ЛАДНО! ВЕДИ!


БДУММ!
КАЖЕТСЯ, Я СЛЫШАЛА ВЗРЫВ! ОНИ ВЫШИБЛИ ДВЕРЬ И ВОТ-ВОТ БУДУТ ЗДЕСЬ!
ТЕМА


ТЕБЕ ПРИДЕТСЯ ЗАПУСКАТЬ ЭТУ ШТУКУ САМОМУ, КУЛЕР! Я БУДУ ДЕРЖАТЬ ВХОД ПОД ПРИЦЕЛОМ.
9


КУИИ


КУЛЕР!
СКОРЕЕ! У МЕНЯ КОНЧАЮТСЯ ПАТРОНЫ!
2040


ДУ-ДУ-ДУ-ДУ


ДУ-ДУ ДУ-ДУ! ЧИК!
ВСЕ!

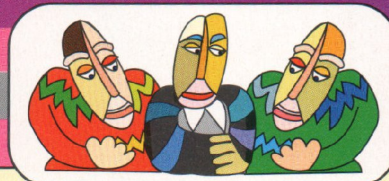

ПОТОРОПИСЬ! ОНИ УЖЕ ЗДЕСЬ!


40.000


НУ, НАКОНЕЦ-ТО! НАДЕЮСЬ, В СЛЕДУЮЩЕЙ ЛОКАЦИИ НАМ УДАСТСЯ ПЕРЕВЕСТИ ДУХ...
10

...**У**важаемые гости, наша экскурсия по «MegaGame» подходит к концу; осталось ознакомить вас с последней достопримечательностью журнала. Все посмотрели налево... кто-нибудь, принесите даме воды и стул, экая вы впечатлительная, мадам, ведь предупреждали: на эту экскурсию слабонервным ездить не стоит... Перед вами наша гордость — наш ящик для мусора. Над ним висит программный плакат: «ВСЕ МЫ ЗДЕСЬ ПЕРЕДОХНЕМ!» Поскольку в редакции MG запрещено употребление буквы «Ё», истинный смысл воззвания остается неизвестным; но обитающие в ящике Краеведы стараются следовать обоим возможным смыслам... Что вы говорите? Нет, это не мухи. Это вьется над ящиком направляющий и вдохновляющий дух его основателя, светоча болтологии и гения бестолковщины Александра Казакова. А вон видите, копошатся там... да, да, эти, с глазами... Это сами Краеведы и есть. У них сегодня как раз очередное заседание — чувствуете, как пахнет? Предлагаю подойти поближе и послушать, чем ныне озабочены наши матерые демагоги... Что, нет желающих? А куда же вы денетесь, через ящик проходит единственный путь на выход; впрочем, если вы желаете остаться в MG навсегда, мы найдем вам работу... Ну, я так и знал, что вы предпочтете ящик...

ИГРОВАЯ ТЕОРИЯ ЭВОЛЮЦИИ



Краеведы и Международный день труда

...**В**обще говоря, нам, Краеведам, лично куда ближе вовсе не 1 Мая, а ночь с 30 апреля на 1 мая. Это Вальпургиева ночь, второй (после Хеллоуина) профессиональный праздник всякой нечисти. А нечисть, как известно, это всяческие виртуальные обитатели нашего мира. Кто не верит, достаточно заглянуть в любую игру. Но мы, Краеведы, тоже существа где-то виртуальные и тем самым нечисти сродни...

Между прочим, не только день Труда наступает сразу после Вальпургиевой ночи, но и православная Пасха в этом году 30 апреля. То есть праздник получился просто на любой вкус...

...В общем, не собирались мы говорить о труде. Да мы и не знаем толком, что это такое. Но вдруг влетел в наш ящик Третий Краевед — тот самый, что давным-давно отправился в турпоход на подводной лодке и с тех пор числился пропащим. Весь в мыле, глаза навыкате, тельняшку на груди рвет и вещает: «Друзья мои, явление мне было! Ко мне явился призрак наяву!»

«Обычное дело накануне 30 апреля, — пожал плечами скептичный Первый Краевед. — Или вот еще это частенько бывает, если...» С этими словами он начал было обнюхивать Третьего, но тот, отмахнувшись, продолжал: «Я Александра Казакова видел дух!»

Тут все умолкли. Только в углу жалобно заныла пиратская Демоверсия Казакова, которую мы после исчезновения отца-основателя взяли на пол-ставки титана мысли и почетного Краеведа. «Он предложил подумать о труде!» — тут Третий закончил подвывать белым стихом и перешел на более русский язык.

ТЕЗА: ГЕЙМЕР КАК ВЕРШИНА ЭВОЛЮЦИИ

Нет, ну куда это годится?! Открытое море, глубина триста футов, воздух чист, свеж и пахнет елкой, короче, все хорошо и даже замечательно. И тут в ночи является ко мне призрак Александра Казакова. Зрелище не для слабонервных — в ноздре боцманская дудка, в глазах мальчики кровавые и девочки тоже, губы кривятся, как ужи в микроволновке... и тычет мне промеж глаз пальцем (причем почему-то большим, хитро изогнув призрачную костлявую кисть). И бормочет что-то невразумительное: «Ты почему оставил край без присмотра? Кого ты и куда ведешь? Во ист дас фатерлянд?...» И с совершенно зловещим видом гыкает.

Вот что плохо в подводной лодке, так это то, что фиг куда на ней от призрака спрячешься. Я и так и так... говорю же — фиг! Он как прилепился, с этим своим пальцем. Пришлось вести куртуазные беседы.

«Вы что же это, господин дух изгнанья, бродите по моему суве-



ренному плавсредству?» — это, естественно, я беседую. «Нам, боцманам (с ударением на третьем слоге, кстати...) такое позволяется» - это он, призрачный. «А что, есть ли загробная жизнь?» — это я умничаю. «Не умничай» — это, понятно кто...

Так мы с ним беседовали, беседовали, а потом (с призраками всегда так), пальца не опустив, возвопил он страшно: «В тг'уде об'гетешь ты п'гаво свое! Отгадай, в каком ухе у меня яд?!» — Оглушительно свистнул ноздрей и исчез. Лишь палец оставил. Ненадолго, но оставил. По-чеширски. Он всегда был начитанным пижоном, им и остался... Ну, пальцами меня не испугаешь, про пальцы мы и видели и слышали. Подумаешь, распальцовка! Покруче бывало: в дни моей молодости, помнится, заметил мальчик дырочку в плотине и сунул в нее пальчик. Три дня Днепрогэс не работал...

Но призадуматься пришлось. Задал загадку господин Казаков, даром что не поймешь, на каком он свете. «В труде...» Вроде в первоисточнике было «в борьбе...» Значит, труд — это борьба, и в ней мое право. Или борьба это труд, и мое право там. Вот только на что? Право-то? Долго я думал, бился головой о мягкую переборку своей каюты, пускал пузыри отчаяния и фиксил багов под тумбочкой. И додумался ведь! Надо перезапускаться и респавниться!

Дальше было все достаточно рутинно — привязался я подтяжками к торпеде и торпедировался в сторону родной и любимой редакции. Для нас, краеведов, специальные подтяжки делают. И что я увидел, так сказать, в стенах? Увидел братьев-Краеведов, которые ни сном, ни духом... а я-то уже одухотворенный... Так что излагаю. Про труд. Как завещано.

Труду мы все с детства обучены. Мы трудимся каждый день. Труд облагораживает человека, вон все какие кругом благородные, приятно в троллейбус войти...

Вот, игры, к примеру, они же все о труде. Каждая игра (за малым исключением, как известно, только подтверждающим правило) — настоящий симулятор труда. От тяжелого труда профессионального космодесантника, до сборщика фруктов в разного рода «Сеттлерсах». Да вдобавок еще и сами игры — труд, тяжелый труд... Двенадцать часов за машиной без сна и роздыху, а уж про километраж мышки и вредные излучения я и не вспоминаю... То есть игры — труд в труде! Работа в квадрате!

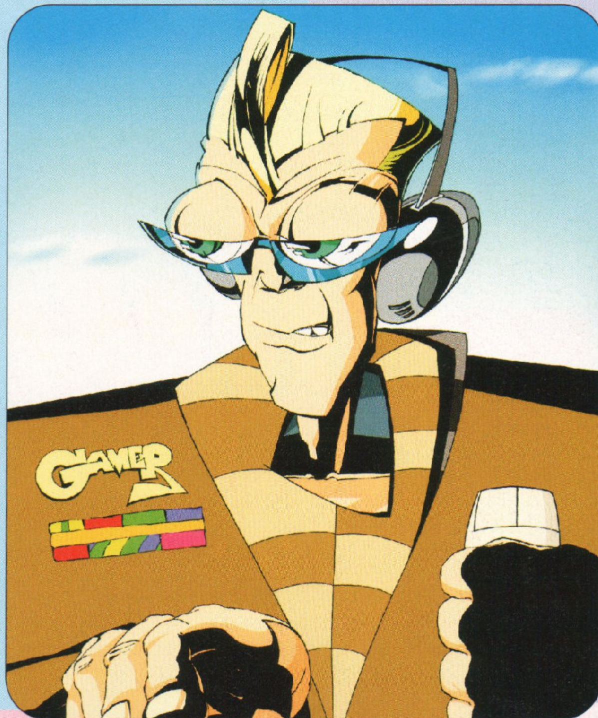
Выходит, что геймеры завсегда вкалывают на износ, не жалея ни себя, ни аппаратуру. Следовательно, они — самые трудолюбивые граждане человеческого общества. Поэтому удаленность геймера от обезьяны стремится к максимуму (см. Чарлз Дарвин, «Происхождение видов», также Фридрих Энгельс — про обезьяну). Отсюда, как насморк из носа, легко вытекает следствие: геймер — вот настоящий венец творения! Хомо сапиенс перефектус!

А мы, краеведы, как Баяны-летописцы. Описатели совершенства, окончательного торжества разума над материей. И еще мы играем с геймерами... Эволюция, о которой мы так долго все говорили, свершилась сама собой.

И еще свершилась одна полезная штука — у меня прошла застарелая трясучка конечностей. Изумившись, я провел небольшое внутреннее расследование и понял, что именно этого и добивался от меня господин Казаков из своей параллельной вселенной. Я больше не тварь дрожащая, у меня теперь право есть! Была бы у меня шляпа, я бы ее снял...

Вот и все, больше и говорить не о чем. Поплыву я обратно на лодку. Просвещенный и совершенный.

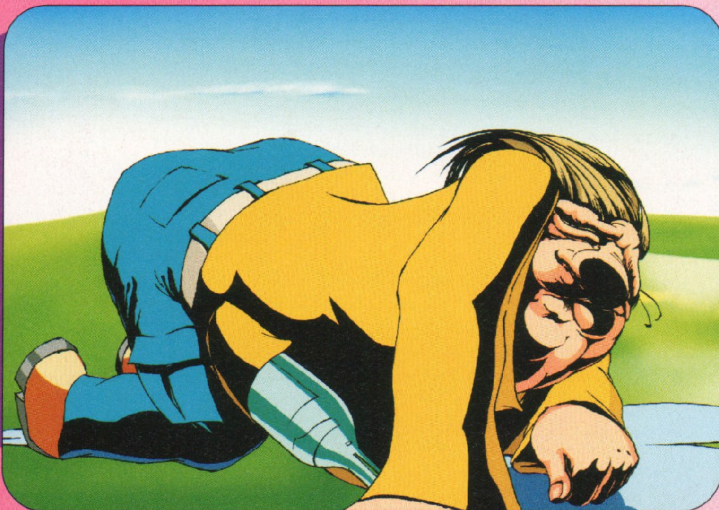
Мне больше не нужны подтяжки!



Закончив спич, Третий ловко прыгнул в сливной бачок, откуда уже некоторое время зорко следил за происходящим перископ подводной лодки. Раздался гул спускаемой воды, и братская субмарина устремилась в новый поход...

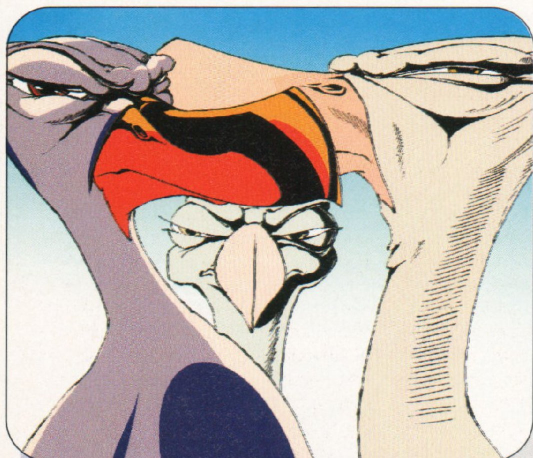
«Перхоть!» — озабоченно заявила лаконичная Демоверсия (проявляя чудеса интеллекта, битая и убогая Демоверсия расширяла свой тезаурус на 1—2 лексемы в месяц, заимствуя у окружающих самые содержательные выражения; данное, например, являлось главным философским девизом Второго Краеведа). Нам, маститым интриганам, было ясно, что почетный председатель озабочен угрозой своему положению: объявился призрак оригинала! Но молодежь поняла это высказывание, как руководство к действию. «Верно говорит товарищ Демоверсия! — бодренько заявил наш Питый (3,14159-й) Краевед. — Долой барьеры между геймером и обезьяной! Руки прочь от самого святого!»...

АНТИТЕЗА: ВПЕРЕД, К ОБЕЗЬЯНЕ!



Мы живем в очень странном мире. Постоянно происходят разные чудеса, необъяснимые события и прочие явления. Вот, например, превращение одного существа в другое. Я, разумеется, говорю о превращении обезьяны в человека. Относительно этой метаморфозы существует несколько теорий, и основная — обезьяна превратилась в человека путем кропотливого труда. Вроде как она стала работать, добывать себе пищу и постепенно превратилась в хому сапиенса. При этом, что она жрала раньше неясно, поскольку если она совсем не работала, то должна была бы помереть с голоду.... И вообще это мне кажется сомнительным. Вон бобры тоже работают, они же ни в кого не превращаются!

Некоторые ученые зашли в своих исследованиях глубже, они утверждают, что в людей макаки превратились, начав использовать орудия труда. Как первое орудие упоминается почему-то дубина. Ну вы сами-то подумайте, какую такую работу можно выполнять при помощи дубины? Выдать кому-то по голове, максимум!



а поэтому люди пытаются искать разные иные способы превращений. Некоторые сторонники теории о дубине почему-то решили, что все дело именно в ней, поэтому постоянно таскают с собой данное устройство в надежде, что это поможет им озвереть. Вы, наверное, видели

Ну да ладно. Это уже их обезьяньи проблемы, какой именно труд имеется в виду. Мне так кажется, что тут был труд умственный. Одна обезьяна долго думала, трудилась над изучением сил природы и в результате придумала заклинание полиморфа. Первым делом скастовала его на себя, так получился Мерлин, а потом он начал, опять же с трудом, превращать своих собратьев в людей. Впрочем для данной статьи это никакого значения не имеет. Важно то, что человек стал собой при помощи труда.

Тут-то и начинается самое интересное. У всех у нас глубоко в подсознании, на уровне генетической памяти, сидит мысль: было бы не хило вернуться к истокам! То бишь каждое разумное существо в душе стремится стать животным. Правда, Мерлин еще при короле Артуре куда-то девался, так что выяснить у него текст заклинания возможным не представляется,

этих персонажей на улицах города — они обычно носят серую одежду и серые или же полосатые дубинки. Причем некоторые из них успешно продвинулись по пути озверения.

Другие нашли более простое решение, они упиваются до состояния дикобраза. Кстати, именно их почему-то особенно не любят сторонники «дубинного пути». Третьи пошли дальше — они превращаются в зверей при помощи компьютерных игр. Вот они-то нам наиболее интересны!

Вообще-то их задумка понятна. Если первая трансформация произошла путем труда, то обратного процесса можно добиться только тунеядством. А отвлечся от всяческих дел легче всего, занимая все свое время компьютерными играми. Причем, те, кто это все придумал, не стремятся сами стать обезьянами. Разработчики сначала проводят эксперименты на геймерах. Пока процесс превращения зашел не очень далеко, но, видимо, это просто потому, что никто не придумал такого совершенного игрового оборудования. Сейчас назад, к корням своего происхождения, возвращаются лишь самые восприимчивые. Правда, почему-то трансформируются люди не только в приматов. Видимо, Мерлин ставил свои эксперименты не только на собратьях...

С поклонниками 3d-экшна все более-менее ясно. Они носятся друг за другом, войдя в состояние бешеной гориллы, нередко используя все ту же первобытную дубину или ее производные, такие, как меч или вилы. Вот те, кто предпочитает авиасимуляторы, явно пытается обратиться птицей и парить над равнинами аки ястреб, периодически бомбя проходящих внизу приматов. Гораздо хуже приходится некоторым поклонникам игр по электронной почте. Основная часть этих игр заключается в общении между игроками. Часть игроков очень скоро вместо человеческого общения переходит на злобное кряканье, в результате чего эти персонажи превращаются в утят. Причем поскольку они постоянно твердят одно и то же, то не просто в утят, а в помесь утят и дятлов.

Стратегические игры развивают чувство стадности, что характерно для многих животных, а те игроки, которые проводят за игрой более двадцати часов в день, вскоре начинают несколько медленнее реагировать на жизнь. Просто до них все доходит, как до слонов.

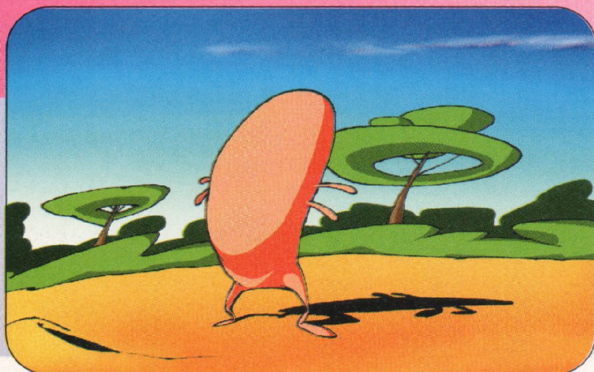
Однако полноценная трансформация может произойти лишь с потомками обезьян. Согласитесь, сложно попадать по клавиатуре копытами. В целях специального эксперимента был придуман манипулятор «джойстик», которым можно пользоваться и при помощи пасти, но, к счастью, он не получил слишком уж широкого распространения. Так что без пятипалой руки примата геймерам не обойтись.

Короче говоря, все мы, как обычно, стали жертвой заговора. Создатели игр на одной из секретных баз в США уже собирают целый зверинец из тех игроков, превращение которых зашло достаточно далеко. Этот заговор начался гораздо раньше возникновения самих компьютеров, однако единственный человек, который проник в его секреты, а это был матерый краеведище Чарльз Дарвин, уже ничего нам не расскажет...



Донельзя довольный собою Питый ловко подпрыгнул, сорвал с люстры банан и уселся на стол, почесывая подмышки и гордо поглядывая по сторонам. Однако насладиться триумфом ему не дали. «Мрак...» — тоскливо пробормотала Демоверсия, тревожно озираясь. «Бред героический, и полный отстой! — энергично подхватил наш ушлый Второй Краевед. — Какие там макаки-обезьяны, вы что, новости не слушаете? Помните, что Третий рассказывал про палец призрака? В пальцето вся сила и была!»

КОДА: БОЛЬШОЙ ПАЛЕЦ – САМ СЕБЕ ГОЛОВА



Недавно некоторые СМИ рассекретили информацию о том, что человек на самом-то деле произошел вовсе не от обезьяны, а от большого пальца. Так прямо по радио и сказали: посмотрите на свой большой палец. Вот из него-то вы и произошли. Тут, кстати, и странные жесты новоявленного духа стали понятны: вот ведь призрак-призраком, а соображает!

Я, конечно, знал об этом факте давно — я ведь самый дотошный Краевед по всяким секретным делам, и ничто тайное не является для меня явным... э-э... ну, или как

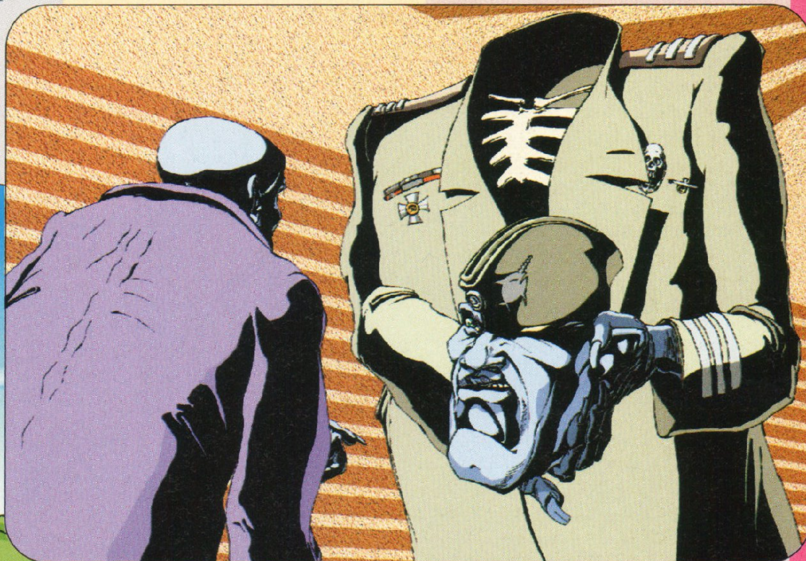
там. В общем, я уже давно в курсе, откуда произошел, и всячески почитаю по этому поводу большой палец, а мартышек не уважаю как жалких выскочек, в свое время давших Дарвину нехилую взятку бананами. Приду, бывало, в зоопарк и давай мартышкам рожи строить — все, мол, про вас знаю, недочеловеки волосатые. Они-то, мартышки, от подмышки произошли. Потому и волосатые.

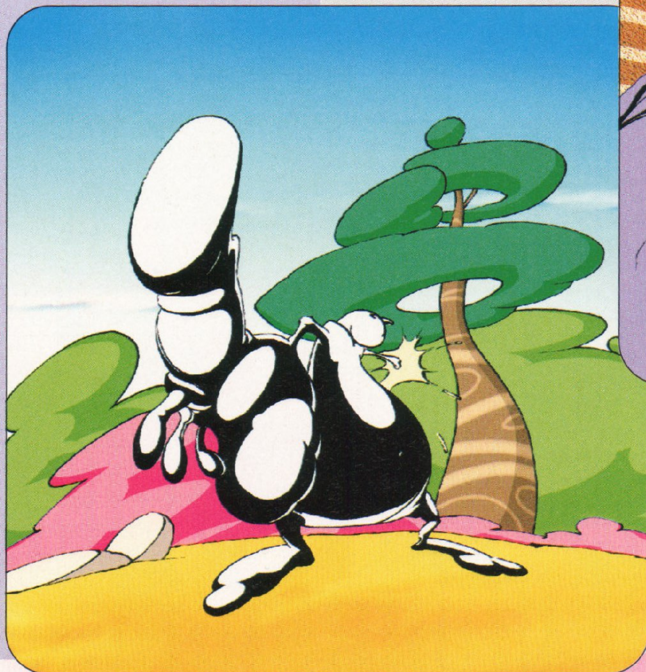
Ну открытие-то открытием, но дальнейшие инсинуации ученых не дают мне молчать. Вот встану во весь рост и скажу правду. Ученые, видите ли, не могут без научных споров обойтись! Вот и сейчас принялись обсуждать, как именно произошел человек от большого пальца. Одни говорят — вегетативным методом. Типа лежал на земле Большой Палец. И стало ему одиноко. И взял он, да и отрастил себе Палец Указательный. Ну и дальше пошла-поехала. Другие утверждают, что человек вырос из симбиоза больших пальцев. Большие пальцы, по их мнению, плавали себе спокойно в мировом океане, а потом решили объединиться в групповые организмы, как полипы всякие (полипы, по их мнению, тоже дальние родственники человека). А потом в море развелось всяких хищников злобных, и перебрались эти образованные из пальцев организмы на сушу, где затвердели и в человека обратились. Такой вот бред ходит в научных кругах.

Но мы-то знаем, что человека из большого пальца сделал ТРУД. Это совершенно очевидно. Лежал себе в доисторические времена большой палец на земле, и все ему было хорошо, но тут дождь пошел. Пришлось ему себе норку вырыть. Вырыл, залез, а там неудобно ему показалось, ибо камешек мешался. В одиночку этот камешек из норки удалить не получалось, пришлось отрастить второй палец, схватить и вытащить поганца наружу. А тут из близлежащего леса прибежала подмышка (предок обезьяны) и давай около норки издеваться. И так снаружи бегает, изгаляется, и топор палец вырубил весь подмышкин лес. Потом топор за ненадобностью отпал и вместо него выросло тело, ибо надо было чем-то подмышек давить. А потом ноги, чтоб за уцелевшими подмышками бегать. Заодно, кстати, часть подмышек была обращена в рабство и приспособлена к работе в составе этого тела, а остальные убежали очень далеко и стали обезьянами. Поэтому обезьяна нам только частично (по одной части тела) родственник, и уж никак не предок.

Потом палец снова отрастил топор и сделал себе хижину. Потом топор опять отпал, а палец внутри хижины принялся паять себе компьютер.

И лишь когда были изобретены компьютерные игры, современный человек принял свое нынешнее обличье, ибо у него выросла голова - для того, чтобы смотреть в





эдак, надоело это пальцу, отрастил он третий и ка-а-а-ак из норки высунет! Застремалась подмышка и в лес убежала волосатые руки отращивать.

Дальше там могучая война пальца и подмышки развернулась, закончившаяся тем, что отрастивший к тому времени руку и монитор. Голову палец отрастил большую и лишнее место занял отходами производства, которые мы, по глупости, именуем мозгом и считаем главным мыслительным органом. А на самом деле все не так - думает по-прежнему большой палец. Ибо большой палец — всему голова...

...Обсудить эту сенсацию мы не успели. Вдруг потемнело, как перед грозой; над санузлом сгустилась туча, и из нее протянулись зловещие побеги эктоплазмы. «Пойду... сантехника вызову... и хостбастерсов...» — задумчиво произнес Етый Краевед и выпрыгнул в окно. А перед нами материализовался призрак. Его облекал белый саван в голубую полоску, а свою голову он нес перед собой, почесывая ей уши большими пальцами.
«Ты... хто?» — хрипло спросила Демоверсия, от испуга научившись говорить почти членораздельно. «Я — твой призрак», — ответило приведение со знакомыми казаковскими интонациями сварливой бабы. — «А вот ты кто?»...
О дальнейшем лишь намекнем, ибо есть запредельные тайны, проникать в которые для смертных опасно. И вовсе незачем вам знать, сколько походов за ряженкой совершил Второй Краевед, пока эзотерическая беседа с потусторонним гостем не перешла из фазы «Ты кто такой» в фазу «Ты меня уважаешь?»... MG

Наблюдение за наблюдающим за наблюдателем



Никита БАБЕНКО

Мне очень нравится словечко «вуайеризм». Это пусть разные, всякие, прочие ищут в нем какой-то там постыдный и малоприличный смысл, наплевать. Любой филолог (даже недоучившийся, вроде меня) знает, что французские корни слова вполне безобидны, и образовано оно от совершенно нормального глагола **voyeur** — «наблюдать». (Кстати, если кто еще не понял: речь идет о компьютерных играх. Исключительно о компьютерных играх. И только о них.)

Хотя великому множеству «нормальных» геймеров мой виртуальный вуайеризм тоже покажется извращением. Их традиционно ориентированные мозги отказываются понять саму возможность выбора между игрой и наблюдением за оной. Между тем, по моему глубокому убеждению, смотреть иногда бывает гораздо интереснее и полезнее, чем играть. Особенно если речь идет о групповухе «хот-сита» в большой компании.

Во-первых, экономится гигантское количество нервных клеток, относящихся, как известно, к невосполнимым системным ресурсам. Пока стая разъяренных бабуинов, еще 15 минут назад имевших вид вполне нормальных и даже интеллигентных людей, орет, кидается калом и банановыми шкурками в бесплодных попытках установить очередность и временной лимит (свои полчаса за клавиатурой почему-то пролетают гораздо быстрее десяти минут оппонента), наблюдатель спокойно сидит в стороне и, как ему и положено, с интересом взирает на происходящее. Результат: отличное настроение на протяжении всего вечера. Да и пива, как правило, больше достается.

Во-вторых, homo ludens, человек играющий, начисто лишен роскоши человеческого общения — единственной, бывшей известной Антуану де Сент-Экзюпери. Пока он (в смысле геймер, а вовсе не великий французский летчик) сидит за клавиатурой, он полностью потерян для всех окружающих и максимум, на что он способен — издавать нечленораздельные звуки разной эмоциональной окрашенности. А наблюдатель может и с бабуинами, в маете дожидающимися своей порции машинного времени, потрепаться, и хозяйке дома (буде таковая окажется) комплимент произнесть; душа общества, да и только!

А вот давать советы играющему я не рекомендую. Он все равно ничего не услышит, а если услышит, то не поймет, а если и услышит и поймет, то не прислушается, а если (о, чудо!) прислушается, то тут же выяснится, что из всех возможных советов вы дали ему самый дурацкий, и дело может кончиться скандалом. Следить за геймплеем следует молча, в лучшем случае — делиться комментариями с бабуинами (это я и называю «потрепаться» — а о чем еще с ними говорить прикажете?).

И наконец, в-третьих: ничто так качественно и быстро не обучает прохождению той или иной игры, как наблюдение за ней из-за крутого дружеского плеча. Учеба на чужих ошибках есть занятие, освященное вековыми традициями, брезговать им негоже! Пусть другие набивают шишки и синяки на корявых тропах RPG или рвут на себе в разных местах волосы, с отчаянием взирая на то, как злокозненный AI напрочь стаптывает их великие стратегические империи. Мы будем умнее. Мы посмотрим, запомним, а потом — уже дома, в одиночку — пройдем все в десять раз быстрее и изящнее. Так, что обратно эволюционировавшие в людей бабуины просто ахнут, глядя на наши рейтинги и финальные таблицы.

Более того, в военно-полевой психологии есть такой особый термин: «эффект туннельного зрения». Это когда человек из-за чрезмерного притока адреналина теряет возможность видеть что-либо, кроме узкого сектора прямо перед собой (и, как правило, перед своим стволом). Так вот, у непродвинутых игроков часто встречается адреналиновый же «эффект туннельного мышления»: упершись в какую-нибудь сиюминутную цель, они напрочь перестают реагировать на все остальные нюансы и возможности игры. А мы, наблюдая с рассудком трезвым и холодным (несмотря даже на пиво), имеем редкую возможность анализировать геймплей целиком, во всем его разнообразии. Что, с одной стороны, удовлетворяет нашему эстетическому чувству, а с другой — способствует максимально глубокому «врубу» в игрушку.

Есть и другие аргументы «за», вот только зачем они? Я никого не собираюсь переубеждать, совсем наоборот: даешь больше геймеров, хороших и разных. В конце концов, должны же быть у вашего покорного слуги достойные объекты для наблюдения!

MG

Льготная тарифная зона "Область"
Действует уникальный внутрисетевой роуминг
Посекундная тарификация после первой минуты разговора

Мы ТуСуемся на www.mts.ru

Любимый тариф

прямой московский номер

Абонентская плата:
12* в месяц

Стоимость минуты разговора:
0,26* днем
0,15* вечером

Специальное предложение
Motorola 3188
Motorola 3788
79 у.е.



Молодежный тариф

федеральный номер

Абонентская плата:
4* в месяц

Стоимость минуты разговора:
0,20* днем
0,14* вечером

* цены указаны в у. е. без учета НДС и НсП



КАЧЕСТВЕННАЯ И ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ

Центры продаж МТС:
ул. Садовая-Каретная, 2 (ст. м. "Маяковская"); 1-й Голутвинский пер., 2/10, стр. 1 (ст. м. "Полянка"); Известковый пер., 7, стр. 1 (ст. м. "Таганская"); Тетеринский пер., 18, стр. 5 (ст. м. "Таганская"); ул. Малая Дмитровка, 5 (ст. м. "Чеховская").

www.mts.ru

Тел.: (095) 766-0177, 928-4355

Лицензия Государственного Комитета РФ по связи и информатизации №10263. Товар и услуги сертифицированы.

МТС GSM

Подключайтесь - пока бесплатно!

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru





По прихоти команды аистов, отвечающих за распространение жизни во Вселенной, **три уникальные расы** попадают на одну и ту же планету. Развивая города, добывая ресурсы, тренируя армию, совершенствуя торговлю и используя дипломатию, Вам предстоит раз и навсегда решить, кто же останется **единственным хозяином** новой планеты. Пропахшие сигарным дымом **анты**, возводящие Главный Инкубатор, добрые проказники **эльфы**, поглощенные изготовлением грибного шнапа, и прекрасные **дриады**, строго охраняющие границы священного леса... **Выбор за Вами!**










Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Смольная , 24А, маг. "АЮ+" (м. "Речной Вокзал")
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), "Интернет-салон" (м. "Фрунзенская")
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. "Оргтехника" (м. "Курская")
"Центр. Детский Мир", центр. линия, 1 этаж, "Школа XXI век" (м. "Лубянка")
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы "Три С" (м. "Крылатское")
ул. Ярцевская, 19 маг. "Рамстор-1" (м. "Молодежная")
ул. Шереметьевская, 60А, маг. "Рамстор-2" (м. "Рижская")
ул. Авиамоторная, 57, маг. "Формоза-Альтаир" (м. "Авиамоторная")
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД "Офис Плюс" (м. "Сокол")
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. "Селена 12" (м. "Кузьминки")
Ленинский пр-т, 62/1, маг. "Кинолюбитель", (м. "Университет")
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. "Автозаводская")
ул. 2-ая Тверская-Ямсксая, 54, маг. "Мир Печати" (м. "Белорусская")
ул. Тверская, 8, маг. "Москва" (м. "Чеховская")
Ленинградский пр-т, 56/2, маг. "Парад Электроники" (м. "Аэропорт")
Ореховый б-р, 7, маг. "Колндайк-15" (м. "Домодедовская")
ул. Б. Якиманка, 26, маг. "Дом Игрушки" (м. "Октябрьская")

Абакан
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Армавир
ул. Ковтюха, 264
Архангельск
ул. Тимме, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Деповская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон "Urmatuu"
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"
Владимир
ул. Московская, 11
Домододево
ул. Рабочая, 59А,
Иваново
ул. Красной Армии, маг. "Канцтовары"
Ижевск
ул. Советская, 8А
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118
Красноярск
ул. Урицкого, 61, "Дом науки и техники"
Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. "Пеликан"
Липецк
ул. Космонавтов, 28, "Алладин"
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС"
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к "Котовский", пав. Е-82
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. "Jazz"
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. "Дега-Ком"
ул. Борчанинова, 15
ул. Куйбышева, 38
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI"
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70 салон "Лавка Гэндальфа"
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ "Аквариум", секция "АПС", 2 эт.
Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. "Микробит"
Невский пр-т, 131, маг. "Эврика+"
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр "Кей"
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет "АСКоД"
Невский пр-т, 28, "Санкт-Петербургский Дом Книги"
ул. Караванная , 12, маг. "1С:Мультимедиа"
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. "Аякс"
ул. Большая Морская, 14, маг. "Эксперт-Телеком"
Московский пр., 66, маг. "Компьютерный Мир"
Магазины "MariCom"
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет "ЧИП"
Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон "IBEKS"
Axtru, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская ,53А
Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон "BEST"
ул. Пушкина компьютерный салон "Wiener"
Чита
ул. Амурская, 91
Электросталь
пр. Ленина, КЦ "Октябрь"
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,маг. "Орбита"
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспет Вернадского»; ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ»)